Manuale utente

Workbench 3.0

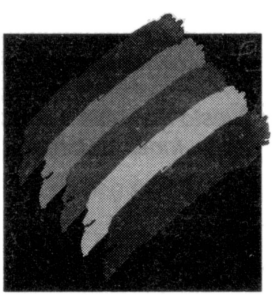
AMIGA

Commodore

Manuale utente

Workbench 3.0

AMIGA



Commodore

COPYRIGHT

Copyright © 1992 della Commodore Electronics Limited. Tutti i diritti sono riservati. Questo documento non può essere, in tutto o in parte, copiato, fotocopiato, riprodotto, tradotto o ridotto in qualsiasi forma o mezzo elettronico, senza previo consenso scritto della Commodore Electronics Limited.
Il materiale dichiarato in *USO DI AmigaDOS* è ricavato dal *MANUALE AmigaDOS*, Seconda Edizione, Copyright © 1987 della Commodore-Amiga, Inc. usato con autorizzazione scritta della Bantam Books. Tutti i diritti sono riservati. Le serie di caratteri Times Roman, Helvetica Medium e Courier incluse nella directory Fonts sul disco AmigaFonts sono soggette a Copyright © 1985, 1987 Adobe Systems, Inc. Le serie di caratteri CG Times, Univers Medium e LetterGothic incluse nel disco AmigaFonts sono soggette a Copyright © 1990 della Agfa Corporation ed a licenza della Agfa Corporation.

DECLINAZIONE DI RESPONSABILITA

La Commodore non presta alcuna assicurazione o garanzia, espressa o implicita, rispetto ai prodotti descritti in questo documento. Le informazioni contenute in questo documento sono fornite "COME SONO" ed espressamente soggette a modifica senza preavviso. Qualsiasi rischio derivante dall'uso di queste informazioni è a completo carico dell'utente. IN NESSUN CASO LA COMMODORE SARÀ RESPONSABILE PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI O CONSEQUENZIALI RISULTANTI DA QUALSIASI RECLAMO CHE POSSA SORGERE DALLE ASSERZIONI QUI PRESENTI, ANCHE SE C'È STATA INFORMAZIONE SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ALCUNI STATI NON PERMETTONO LA LIMITAZIONE DI TALI GARANZIE O DANNI, PERCIÒ LE LIMITAZIONI DI CUI SOPRA NON SONO VALIDE.

MARCHI DI FABBRICA

Commodore, il logo Commodore e CBM sono marchi di fabbrica registrati della Commodore Electronics Limited. Amiga è un marchio di fabbrica registrato della Commodore-Amiga, Inc. AmigaDOS, Amiga Kickstart, Amiga Workbench, AutoConfig e Bridgeboard sono marchi di fabbrica della Commodore-Amiga, Inc. AmigaVision è un marchio di fabbrica della Commodore Electronics Limited e Commodore. MS-DOS è un marchio di fabbrica registrato della Microsoft Corporation. Compugraphic, CG e Intellifont sono marchi di fabbrica registrati della Agfa Corp. CG Triumverate è un marchio della Afga Corp. CG Times è basato su Times New Roman con licenza della The Monotype Corporation plc. Times New Roman è un marchio di fabbrica registrato della Monotype Corporation. Univers è un marchio di fabbrica registrato della Linotype AG. Universe è su licenza della Haas Typefoundry Ltd.
Diablo è un marchio di fabbrica registrato della Xerox Corporation; Epson è un marchio di fabbrica registrato della Epson America, Inc.; IBM e Proprinter XL sono marchi di fabbrica registrati della International Business Machines Corp; Imagewriter è un marchio di fabbrica della Apple Computer, Inc.; LaserJet e LaserJet PLUS sono marchi di fabbrica della Hewlett-Packard Company; NEC e Pinwriter sono marchi di fabbrica registrati della NEC Information Systems; Okidata è un marchio di fabbrica registrato della Okidata, una divisione della Oki America, Inc.; Okimate 20 è un marchio di fabbrica della Okidata, una divisione della Oki America., Inc.
Questo documento può anche contenere riferimenti ad altri marchi di fabbrica che si presume appartengano ai rispettivi costruttori.

Questo manuale è stato prodotto da Kitsel Outlaw, Ross Hippely, Leslie Jones e Barbara Siwirski, usando una varietà di sistemi Commodore.

Codice: 368 916-01

Indice

Preliminari

Scelta della lingua di elaborazione **1-1**

Installazione software **1-2**

Installazione del software di sistema 1-2

Inizio attività **1-4**

Operazioni basilari

Avvio/riavvio del sistema **2-1**

Opzioni speciali di avvio 2-3

Uso del mouse **2-3**

Spostamento del mouse 2-3

Pulsante di selezione 2-4

Selezione di icone o finestre 2-4
Selezione multipla di icone 2-5
Apertura di una finestra 2-6
Trascinamento di una icona 2-6
Trascinamento di una finestra 2-6
Trascinamento di uno schermo 2-7
Copia per trascinamento 2-7

Pulsante Menu 2-8
Annullamento operazioni 2-8
Uso di Amiga senza mouse 2-9
Uso delle unità a dischi 2-9
Inserimento dei dischetti 2-10
Uso dei dischetti 2-10
Uso di RAM disk 2-11
Dischi di riserva 2-12
Gestione dei file 2-13
Organizzazione dei dati su disco 2-13
Percorsi 2-13
Nome di file e cassetti 2-14
Trashcan 2-15
Uso del software applicativo 2-15

Fondamenti di Workbench

Schermi 3-1
Uso degli schermi 3-2
Menu 3-3
Uso dei menu 3-3
Voci menu nascoste 3-4
Simboli menu e sequenze di tasti 3-5
Menu strumenti 3-5
Finestre 3-5
Uso delle finestre 3-6
Menu finestre 3-7
Nuovo cassetto 3-7

Aprire precedente 3-8
Chiudere 3-8
Aggiornare 3-8
Selezionare contenuto 3-8
Ridisporre icone 3-8
Fissare 3-8
Mostrare 3-9
Mostrare per 3-9

Pulsanti 3-10

Pulsanti della finestra 3-10

Pulsante testo 3-11
Barra titolo 3-12
Pulsante di profondità 3-12
Pulsante di ingrandimento o riduzione 3-13
Pulsante di ridimensionamento 3-13
Pulsanti di scorrimento 3-13
Pulsante di chiusura 3-14

Pulsanti di azione 3-15

Pulsanti aggiuntivi 3-15

Casella di attivazione 3-15
Pulsante ciclabile 3-16
Pulsante radio 3-16
Pulsanti della lista a scorrimento 3-16
Pulsante scorrevole 3-16

Icone 3-17

Menu Icone 3-18

Aprire 3-18
Copiare 3-18
Rinominare 3-20
Informazioni 3-20
Fissare 3-22
Annullare fissaggio 3-23
Estrarre 3-23
Reinserire 3-23
Cancellare 3-24
Formattare disco 3-24
Formattazione dischi fissi 3-26
Formattazione dischetti 3-27
Svuotare cestino 3-28

Parametri 3-29

Senza commento 3-29
Cambio dei parametri 3-30
Aggiunta di un parametro 3-30
Cancellazione di un parametro 3-30

Pannelli di richiesta 3-31

Pannelli di richiesta operazione 3-31

Pannelli di richiesta con messaggio 3-31

Pannelli di richiesta testo 3-32

Pannelli di richiesta file 3-32

Pannelli di richiesta serie di caratteri 3-34

Pannelli di richiesta schermo 3-35

Workbench

Schermo del Workbench 4-1

Finestra del Workbench 4-2

Menu del Workbench 4-2

Pannello 4-3

Eseguire comando 4-3

Ridisegnare tutto 4-4

Aggiornare tutto 4-4

Ultimo messaggio 4-4

Versione 4-4

Fine 4-5

Programmi del Workbench 4-5

Cassetto System 4-5

FixFonts 4-6
Format 4-6
Intellifont 4-6

NoFastMem 4-6
RexxMast 4-6
Shell 4-7

Cassetto Utilities 4-7

Clock 4-7
More 4-9
MultiView 4-10

Cassetto WBStartup 4-13

Parametri 4-13

Cassetto Expansion 4-13

Cassetto Devs/cassetto Storage 4-14

Moving from storage 4-14
Data Types (Tipi Dati) 4-15
DOSDriver 4-15
Keymaps 4-15
Monitors 4-15
Printers 4-16

Preferenze

Cassetto Prefs 5-1

Menu dei programmi di gestione e cassetto Presets 5-3

Menu Project 5-3
Menu Editor 5-4
Menu Settings 5-4
Uso del cassetto Presets 5-5

Programma Locale 5-5

Programma Time 5-5

Programma Input 5-6

Velocità 5-7
Accelerazione 5-7
Ritardo attivazione 5-8
Ritardo ripetizione 5-8
Velocità ripetizione 5-8

Prova tastiera 5-8
Tipo tastiera 5-9

Programma ScreenMode 5-9

Tipi di visualizzazione 5-10
Uso del programma ScreenMode 5-11
Proprietà del modo 5-11
Larghezza/Altezza 5-12
Colori 5-13
Autotrasla 5-13

Programma Overscan 5-13

Modifica area testo 5-14
Modifica area grafica 5-16
Dimensioni 5-16

Programma Palette 5-17

Programma WBPattern 5-20

Applicazione di motivi di fondo 5-20
Applicazione di immagini 5-21
Menu WBPattern Editor 5-22

Programma Pointer 5-23

Programma Font 5-25

Programma Printer 5-25

Programma PrinterGfx 5-25

Programma PrinterPS 5-25

Programma Serial 5-26

Velocità in baud 5-26
Memoria dedicata 5-27
Controllo 5-27
Parità 5-27
Bit/Car 5-28
Stop Bit 5-28

Programma IControl 5-29

Trasla schermo 5-29
Coercizione 5-29
Scelta menu schermo 5-30
Filtro per il testo 5-30

Modo Avanzato 5-31
Programma Sound 5-31

Localizzazione

Caratteristiche localizzate 6-1
Programma preferenze "locale" 6-2

CrossDOS

Programmi di gestione CrossDOS 7-1
Attivazione dei programmi di gestione CrossDOS 7-2
Aggiunta di programmi di gestione CrossDOS 7-2
Uso di CrossDOS 7-3
Nomi 7-3
Caratteri illeciti 7-3
Nome file 7-4
Estensione file (".EST") 7-4
Estensione Workbench (".INFO") 7-4
Qualificatore nome radice (:) 7-5
Nome volume ("Nome_volume") 7-5
Qualificatori nome directory (/ oppure \ ) 7-5
Icone 7-5
Formattazione dischi 7-6
File di installazione CrossDOS 7-6
Commodity CrossDOS 7-7

Serie di caratteri

Serie di caratteri **8-1**

Tipi di serie di caratteri **8-2**

Uso delle serie di caratteri a Bitmap (mappatura di bit) 8-2

Uso delle serie di caratteri outline 8-3

Pannello di richiesta serie di caratteri **8-3**

Programma preferenze "Font" **8-5**

Campo caratteri selezionati 8-6

Pulsanti di selezione serie di caratteri 8-6

Pannelli di richiesta selezione serie di caratteri 8-7

FixFonts **8-8**

Intellifont **8-8**

Installazione delle serie di caratteri outline 8-9

Modifica serie di caratteri definite 8-10

Modifica variabili ambiente **8-12**

Stampanti

Programmi di gestione stampante **9-1**

Dispositivi di uscita per stampante 9-2

Dispositivi multipli 9-3

Programma preferenze "Printer" **9-3**

Porta stampante 9-4
Corpo stampa 9-5
Spaziatura 9-5
Qualità di stampa 9-5
Tipo carta 9-5
Formato carta 9-5
Lunghezza carta 9-5

Margine sinistro 9-6
Margine destro 9-6

Programma preferenze "PrinterGfx" 9-6

Retinatura 9-7
Scala 9-9
Immagine 9-9
Aspetto 9-9
Stampa 9-9
Livello 9-10
Densità 9-10
Smussamento 9-11
Centratura 9-11
Correzione colori 9-11
Lato sinistro 9-11
Limiti/tipo 9-12
Suggerimenti per la stampa grafica rapida 9-13

Programma preferenze "PrinterPS" 9-14

Modo 9-14
Copie 9-15
Formato carta 9-15
Larghezza foglio e altezza foglio 9-15
DPI orizzontali e DPI verticali 9-15

Pulsante ciclico del pannello 9-15

Opzioni testo 9-16
Dimensioni testo 9-17
Opzioni grafiche 9-18
Scala grafica 9-19

Sequenze Escape per stampante 9-21

Comandi estesi 9-22

Sequenze Escape tipiche per stampante 9-23

Altri programmi del Workbench

Cassetto Tools **10-1**

IconEdit 10-2

Pulsante Selezione colore 10-3
Riquadro di ingrandimento 10-4
Pulsante Mano libera 10-4
Pulsante Mano libera continua 10-4
Pulsante Cerchio 10-5
Pulsante Quadrato 10-5
Pulsante Linea 10-6
Pulsante di riempimento 10-6
Recupera 10-7
Pulisci 10-7
Pulsanti di scelta normale/attivata 10-7
Frecce 10-8
Menu Progetto 10-8
Menu Editor 10-9
Menu Tipo 10-10
Menu Evidenziatori 10-10
Menu Immagini 10-11
Menu Extra 10-12
Menu Impostazioni 10-12
Parametri 10-13

CMD (Change Main Device) 10-14

MEmacs 10-15

Calculator 10-16

Menu di calculator 10-16

KeyShow 10-17

GraphicDump 10-18

Parametri 10-19

InitPrinter 10-19

PrintFiles 10-20

ShowConfig 10-20

Lacer 10-21

PrepCard 10-21

Cassetto Commodities 10-23

Uso dei parametri di Commodities 10-25
Combinazioni di tasti ammesse 10-26
AutoPoint 10-27
Blanker 10-27
ClickToFront 10-28
NoCapsLock 10-29
CrossDOS 10-29
FKey 10-30
Mouse Blanker 10-31
Exchange 10-32

Programma ED

Avvio di ED 11-1

File S:Ed-startup 11-2

Uso di ED 11-2

Comandi immediati 11-2

Spostamento cursore nel modo immediato 11-3
Inserimento testo nel modo immediato 11-4
Cancellazione testo nel modo immediato 11-4
Cambio maiuscole nel modo immediato 11-5

Comandi estesi 11-5

Controllo programmi nel modo esteso 11-7
Controllo cursore nel modo esteso 11-9
Modifica testo nel modo esteso 11-9
Controllo blocchi nel modo esteso 11-10
Ricerca e sostituzione nel modo esteso 11-10

Ripetizione comandi nel modo esteso 11-12

Appendice A
Ricerca guasti

Appendice B
Modi video

Appendice C
Opzioni speciali di avvio

Glossario

Indice analitico

Benvenuti

La linea dei personal computer Commodore Amiga offre un'unica combinazione di versatilità, potenza di elaborazione e facilità d'uso.

L'interfaccia grafica utente (GUI) del Workbench di Amiga consente di controllare Amiga mediante un mouse, selezionando simboli grafici sottoforma di icone, o piccole immagini, e menu a lista. L'apprendimento e l'uso del Workbench sono facili, perché le icone ed i menu appaiono automaticamente. L'esecuzione di un programma non richiede la memorizzazione di lunghe liste di comandi.

Il multitasking è la capacità di Amiga di utilizzare contemporaneamente numerosi programmi indipendenti. Poiché Amiga è un sistema multitasking dotato di interfaccia GUI, il passaggio fra i diversi programmi, a seconda delle necessità è facile e veloce. I programmi non solo possono operare contemporaneamente su Amiga, ma possono anche condividere informazioni e risorse del computer, permettendo l'esecuzione di numerose operazioni senza richiedere software e memoria aggiuntivi.

Workbench e multitasking sono caratteristiche comuni a tutti i modelli Amiga, da quelli con una unità a dischetti a quelli più avanzati a livello stazione di lavoro usati per grafica tridimensionale, applicazioni multimediali e produzioni video.

Questo manuale descrive il software Amiga Workbench, i propri componenti e le modalità di utilizzo.

Struttura del manuale

Questo manuale fornisce istruzioni operative e materiale di riferimento per l'uso del Workbench di Amiga. Se non si conosce Amiga, leggere tutto il manuale per apprendere sia il funzionamento di Amiga sia l'uso del Workbench. Dopo aver appreso le nozioni di base, questo manuale può servire come strumento di riferimento. Se si conosce già Amiga, leggere il manuale per apprendere informazioni non ancora note.

CAPITOLO 1. PRELIMINARI: Questo capitolo fornisce istruzioni sulle operazioni da eseguire ed informazioni da conoscere prima di usare Amiga, comprese le procedure di installazione.

CAPITOLO 2. OPERAZIONI BASILARI: Questo capitolo descrive l'avvio di Amiga, la creazione e la gestione di dischi e file, l'uso del mouse e della tastiera.

CAPITOLO 3. FONDAMENTI DEL WORKBENCH: Questo capitolo descrive gli elementi che costituiscono l'ambiente Workbench, fra cui schermi, finestre, menu, icone, pulsanti e pannelli di richiesta.

CAPITOLO 4. WORKBENCH: Questo capitolo fornisce le generalità sul sistema Amiga Workbench, compresa la descrizione dei programmi e dell'ambiente Workbench.

CAPITOLO 5. PREFERENZE: Questo capitolo descrive dettagliatamente le informazioni necessarie per predisporre Amiga ad operare con monitor, stampanti ed altre periferiche, ed anche le modalità di "personalizzazione" del proprio ambiente Workbench.

CAPITOLO 6. LOCALIZZAZIONE: Questo capitolo descrive le opzioni di localizzazione disponibili su Amiga Workbench, fra cui lingua, data/ora e formato numerico.

CAPITOLO 7. CrossDOS: Questo capitolo descrive CrossDOS, che consente di leggere e scrivere su Amiga dischi formattati MS-DOS.

CAPITOLO 8. SERIE DI CARATTERI: Questo capitolo descrive le modalità di installazione ed uso su Amiga delle serie di caratteri bitmap e outline.

CAPITOLO 9. STAMPANTI: Questo capitolo descrive le stampanti e le opzioni stampante per produrre dei risultati conformi alle proprie necessità ed alla propria apparecchiatura.

CAPITOLO 10. ALTRI PROGRAMMI DEL WORKBENCH: Questo capitolo descrive i programmi contenuti nei cassetti Tools e Commodities.

CAPITOLO 11. PROGRAMMA ED: Questo capitolo descrive le modalità d'uso del programma ED, per la creazione e la modifica di file testo.

APPENDICE A. RICERCA GUASTI: Questa appendice fornisce i rimedi per la rimozione di eventuali anomalie.

APPENDICE B. MODI VIDEO: Questa appendice fornisce la lista dei modi video utilizzabili su Amiga.

APPENDICE C. OPZIONI SPECIALI: Questa appendice fornisce informazioni sulle opzioni speciali di avvio.

Convenzioni grafiche

Le convenzioni usate in questo manuale sono le seguenti:

PAROLE CHIAVE	Le parole chiave sono riportate in maiuscolo, tuttavia gli argomenti non eseguono il confronto maiuscole/minuscole.
<n>	Le parentesi angolari racchiudono informazioni variabili che l'utente deve fornire. Sostituire a <n> il valore, testo, o l'opzione desiderati. Non introdurre le parentesi angolari quando si introduce la variabile.
`Courier`	Il testo riportato in Courier rappresenta le informazioni visualizzate sullo schermo.

Tasto1 + Tasto2	Le combinazioni di tasti connessi mediante il simbolo + (più) indicano che occorre la pressione simultanea dei tasti. Per esempio, per aprire una icona, tenere premuto il tasto Amiga destro e premere O.
Tasto1, Tasto2	Le combinazioni di tasti separate da una virgola indicano che occorre premere i tasti in sequenza. Per esempio, per aprire un file nel programma ED, premere il tasto Esc seguito dal tasto O e poi dal tasto P.
Tasti Amiga	Due tasti della tastiera di Amiga che hanno funzioni speciali. Il tasto Amiga sinistro, a sinistra della barra spaziatrice è rappresentato da una A incisa sul tasto. Il tasto Amiga destro, a destra della barra spaziatrice è rappresentato da un A in corsivo.

Documentazione relativa

USO DI AmigaDOS

USO DI ARexx

Capitolo 1
Preliminari

Prima di usare Amiga, occorre conoscere alcuni preliminari. Questo capitolo fornisce le istruzioni per le operazioni seguenti:

- Scelta del programma di gestione tastiera e della lingua di elaborazione
- Installazione del software Workbench
- Installazione delle lingue utilizzabili
- Inizio attività

Scelta della lingua di elaborazione

Per interagire con il Workbench usando un programma di gestione tastiera diverso dal programma US standard, occorre selezionare il corretto programma di gestione tastiera immediatamente dopo l'avvio iniziale del sistema o dopo un'installazione software riuscita. Per le istruzioni concernenti la selezione della tastiera per l'elaborazione su Amiga Workbench, vedere Preferenze ingresso del programma Input nel Capitolo 5 di questo manuale.

Se si desidera interagire con Workbench in una lingua differente dall'inglese, selezionare la lingua desiderata dopo il primo avvio del sistema o dopo l'installazione software corretta. È opportuno caricare tutte le lingue da utilizzare per l'elaborazione durante l'installazione. Tuttavia, se la lingua desiderata non fosse disponibile, è possibile installarla successivamente. Per le istruzioni concernenti la scelta della lingua di elaborazione di Amiga Workbench consultare il Capitolo 6 di questo manuale.

Installazione software

Se Amiga è dotato di disco fisso, occorre installare il software sul disco fisso:

- se il sistema non è precaricato.
- se si dispone di un aggiornamento software.
- se si riformatta il disco fisso.

Il software Workbench è già preinstallato sulla maggior parte dei modelli Amiga dotati di disco fisso. In caso di dubbi sulla presenza del software sul disco fisso contattare il fornitore.

Al termine dell'installazione software, se il sistema non è dotato di tutte le lingue che si desiderano utilizzare, è possibile installare qualsiasi lingua senza eseguire l'operazione completa di installazione.

Installazione del software di sistema

Le modalità di installazione del software di sistema sono descritte nel prosieguo:

1. Inserire il dischetto Amiga Install nell'unità a dischetti.
2. Avviare il sistema (spegnerlo e riaccenderlo).
3. Spostando il mouse su una superficie piana, porre il puntatore sull'icona denominata Install (Installa) e premere due volte (attivare) il tasto sinistro del mouse. Sullo schermo appare una finestra contenente icone cassetto.
4. Con il mouse, spostare il puntatore sull'icona cassetto Install e attivarlo. Appare una finestra contenente icone che rappresentano le varie lingue.
5. Con il mouse spostare il puntatore sull'icona della lingua desiderata per l'installazione e attivarlo con il pulsante sinistro del mouse. Avviene la selezione della lingua solo per la procedura di installazione.

   Se si seleziona una lingua differente dall'inglese, appare un messaggio che invita ad inserire il dischetto Locale. Togliere il dischetto Install dall'unità ed inserire il dischetto Locale. Dopo

la lettura di questo disco appare un messaggio che invita ad inserire nuovamente il dischetto Install. Selezionando il pulsante aiuto appare la descrizione esplicativa nella lingua scelta.

6. Scegliere una modalità di installazione dalla finestra Install selezionando con il tasto sinistro del mouse il pulsante a sinistra della selezione. Quindi scegliere il pulsante Proceed With Install (Procedi con Install).

7. Lo schermo seguente chiede se si desidera installare il software completo o aggiornare le lingue disponibili sul sistema. Premere il tasto sinistro del mouse una volta sulla scelta.

8. Lo schermo seguente chiede se si desidera installare il software nel cassetto System (Sistema). Selezionare con il pulsante sinistro del mouse Yes (Sì) per l'installazione nel cassetto predefinito, oppure No per l'installazione nel cassetto desiderato.

9. Installer (Installatore) inizia il caricamento del software dai dischetti. Seguire le istruzioni sullo schermo, inserendo i dischi richiesti.

   Quando il sistema chiede di selezionare i programmi di gestione stampante, le lingue e le tastiere da installare, selezionare il riquadro corrispondente per effettuare le selezioni e premere il pulsante Procedi.

10. Al termine dell'installazione togliere il dischetto Install e riavviare il sistema. Selezionare il pulsante Procedi per riavviare o riavviare manualmente.

11. Per utilizzare Workbench in una lingua diversa dall'inglese occorre selezionare la lingua desiderata nel programma Preferenze "locale". Per istruzioni ed informazioni pertinenti alla scelta della lingua di elaborazione consultare il Capitolo 6.

12. Per usare Amiga con una tastiera diversa da quella standard US, occorre selezionare il corretto programma di gestione tastiera (il file keymap) in Preferenze ingresso del programma Input. Vedere al Capitolo 5 per le istruzioni sulle modalità della scelta.

Inizio attività

Dopo aver caricato e selezionato il software, i programmi di gestione stampante e le lingue, se Amiga viene usato per la prima volta, è consigliabile leggere questo manuale, in particolare i Capitoli da 2 a 4, per apprendere le informazioni operative di Amiga e Workbench.

La tabella seguente indica dove reperire le informazioni per eseguire le mansioni seguenti:

Mansione	Reperibilità informazioni
Avvio/Riavvio del sistema	Capitolo 2
Uso del mouse	Capitolo 2
Gestione dischetti e file	Capitolo 2
Apprendimento del Workbench	Capitolo 3
Esecuzione copie di sicurezza	Capitolo 3
Formattazione dischi	Capitolo 3
Uso del Workbench	Capitolo 4
Apertura di una finestra Shell	Capitolo 4
Personalizzazione del Workbench	Capitolo 5
Selezione della tastiera	Capitolo 5
Localizzazione dell'ambiente Workbench	Capitolo 6
Uso di CrossDOS	Capitolo 7
Scelta delle serie di caratteri	Capitolo 8
Configurazione stampanti e stampa	Capitolo 9
Uso degli strumenti del Workbench	Capitolo 10
Elaborazione testi	Capitolo 11
Ricerca guasti	Appendice A
Scelta del modo video	Appendice B
Utilizzo di programmi (giochi) che richiedono più memoria libera	Appendice C

Capitolo 2

Operazioni basilari

Prima di usare Amiga è opportuno apprendere i concetti e le tecniche base del sistema Amiga descritti in questo capitolo, fra cui:

- Avvio del sistema
- Uso del mouse
- Gestione dischi e uso delle unità a dischi
- Creazione ed accesso a file e directory

Avvio/riavvio del sistema

L'operazione di avvio accende il computer e carica i dati del sistema operativo da un disco alla memoria del computer. All'avvio di Amiga, il sistema deve reperire il software di sistema su un disco fisso o un dischetto di avvio inserito nell'unità a dischetti. In assenza di dischi di avvio, all'accensione appare uno schermo animato che invita ad inserire il dischetto di avvio nell'unità a dischetti.

L'operazione di riavvio esegue un reset del computer senza spegnerlo. Il reset termina qualsiasi programma attivo e cancella i dati memorizzati nella memoria di Amiga.

Ad ogni avvio o riavvio di Amiga avviene quanto segue:

1. Amiga esegue un file di comandi denominato Startup-sequence.
2. Il file Startup-sequence esegue un file denominato User-startup, se esistente.
3. Appare lo schermo Amiga Workbench.
4. Workbench utilizza i programmi le cui icone sono contenute nel cassetto WBStartup.

Il file Startup-sequence contiene comandi AmigaDOS che caricano il software Amiga e gestiscono numerose mansioni di configurazione hardware e software. Non modificare questo file; altrimenti Amiga potrebbe non avviarsi correttamente. Se si desidera personalizzare la configurazione del sistema creare un file User-startup che si carica all'avvio o al riavvio del sistema. È anche possibile personalizzare l'avvio del sistema inserendo icone programma nel cassetto WBStartup. All'avvio o al riavvio del sistema questi programmi si aprono automaticamente.

Riavvio del sistema:

1. Verificare che tutta l'attività disco sia terminata e che gli indicatori luminosi dell'unità a dischetti e a disco fisso siano spenti.
2. Se il riavvio avviene da dischetto, inserire una copia del dischetto Workbench nell'unità a dischetti.
3. Premere contemporaneamente i tasti Ctrl, Amiga sinistro e Amiga destro e rilasciarli.

Se il riavvio è avvenuto correttamente appare lo schermo Workbench illustrato in Figura 2-1.

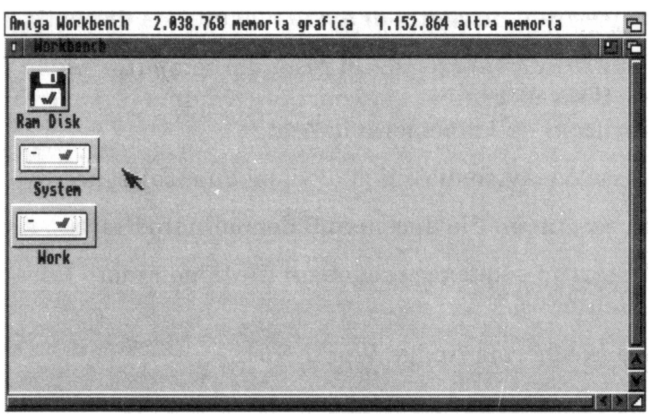


Figura 2-1. Schermo Workbench

Opzioni speciali di avvio

La memoria aggiuntiva usata per supportare i dispositivi può rendere difficoltose l'esecuzione di alcuni giochi basati su dischetto. Riferirsi all'Appendice C per le informazioni sulle modalità per evitare questo problema.

Uso del mouse

Amiga è dotato di mouse, illustrato in Figura 2-2, che consente di comunicare con il sistema attraverso il puntatore. Il puntatore è una freccia sullo schermo il cui movimento corrisponde allo spostamento del mouse. Spostando il mouse per posizionare il puntatore su una icona, finestra o schermo e premendo i pulsanti del mouse si indicano ad Amiga le mansioni da compiere.

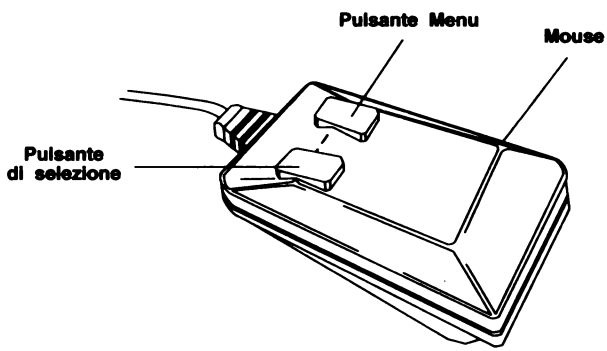


Figure 2-2. Mouse Amiga

Spostamento del mouse

Tenere il mouse su una superficie piana con il cavo rivolto in avanti, per poterlo impugnare ed azionare con la punta delle dita. Il pulsante sinistro attiva la selezione ed il pulsante destro opera sui menu.

Operazioni del mouse,

Puntamento	Spostare il mouse affinché la punta del puntatore sia posizionata su un oggetto dello schermo. Lo spostamento del puntatore è analogo allo spostamento del mouse. Il mouse può essere sollevato e riposizionato in qualsiasi momento. Il sollevamento non influisce sul puntatore.
Selezione	Premere e rilasciare il pulsante di selezione.
Attivazione	Premere rapidamente due volte il pulsante di selezione. L'attivazione di una icona causa l'apparizione di una finestra o l'avvio di un programma.
Pressione prolungata	Premere il mouse sino al termine dell'azione da eseguire.
Trascinamento	Tenere premuto il pulsante di selezione e spos-tare il mouse per trascinare schermi, finestre ed icone.

Pulsante di selezione

Il pulsante di selezione è quello sinistro. Usarlo per selezionare schermi, finestre ed icone per l'elaborazione. Permette anche di spostare o trascinare elementi dello schermo.

I paragrafi seguenti descrivono le tecniche mouse.

Selezione di icone o finestre

Le finestre sono aree rettangolari sullo schermo in grado di accettare o visualizzare informazioni. Le icone sono immagini nelle finestre che rappresentano dischi, cassetti, progetti o strumenti.

Per operare con una icona o una finestra occorre prima selezionarla. È quindi possibile copiarla, rinominarla o cancellarla.

Tutte le icone sono racchiuse da una cornice. Quando l'icona non è selezionata la cornice appare sollevata dalla superficie dello schermo o della finestra. Quando è selezionata, la cornice appare contro la superficie dello schermo o della finestra; inoltre l'icona cambia colore o forma. Per esempio, le icone cassetto selezionate appaiono con il cassetto aperto anziché chiuso.

Selezione icona:

1. Puntare l'icona, verificare che la punta del puntatore sia all'interno della cornice.
2. Premere il pulsante di selezione. L'icona si modifica per indicare che è selezionata.

La pressione del pulsante di selezione quando il puntatore viene posizionato su un altro punto dello schermo o della finestra, deseleziona l'icona che quindi riassume la forma originale.

Selezionare una finestra premendo il pulsante di selezione con il puntatore all'interno della finestra, ma non su una icona.

Dopo la selezione, la cornice che racchiude la finestra cambia colore. È possibile selezionare soltanto una finestra per volta. La finestra selezionata è quella che accetta le immissioni da mouse o tastiera.

Selezione multipla di icone

È possibile selezionare numerose icone contemporaneamente. Questo gruppo di icone può essere gestito come singolo elemento, cancellandolo, spostandolo o copiandolo con una sola operazione.

La selezione multipla mediante mouse può avvenire in due modi: per trascinamento o estensione.

Per trascinamento , il mouse viene utilizzato per tracciare una cornice intorno alle icone da selezionare, osservando la procedura seguente:

1. Posizionare il puntatore fuori dall'icona più esterna da inserire nella cornice. Quel punto è un angolo della cornice. Verificare che non sia occupato da una icona o da un pulsante.
2. Tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse per tracciare una cornice di punti, conformemente allo spostamento del mouse.
3. Quando la cornice racchiude tutte le icone da selezionare, rilasciare il pulsante del mouse. Tutte le icone sono ora selezionate.

Per estensione, se le icone non possono essere racchiuse in una cornice; osservare la procedura seguente:

1. Selezionare la prima icona.
2. Premere il tasto Shift.
3. Tenere premuto il tasto Shift e selezionare ognuna delle altre icone.
4. Rilasciare il tasto Shift. Tutte le icone rimangono selezionate sino alla selezione di una icona differente o alla pressione del tasto del mouse all'interno della finestra Workbench con il tasto Shift non tenuto premuto.

Apertura di una finestra

L'attivazione di una icona causa l'apertura di una finestra o di un programma. Regolare il tempo assegnato per l'attivazione mediante il programma Preferenze ingresso descritto nel Capitolo 5.

Trascinamento di una icona

Il trascinamento di una icona avviene nel modo seguente:

1. Puntare l'icona.
2. Tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse. L'immagine dell'icona selezionata si sposta con il puntatore.
3. Rilasciare il pulsante di selezione quando l'icona è in posizione.

Le icone multiple possono essere trascinate contemporaneamente. Tenere premuto il tasto Shift, puntare una delle icone, tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse. Avviene lo spostamento di tutte le icone conformemente allo spostamento del mouse.

Trascinamento di una finestra

Lo schermo Workbench consente di aprire numerose finestre che si sovrappongono fra loro. Trascinare le finestre per ridisporle sullo schermo e visualizzare le informazioni di ognuna.

Procedura di trascinamento:

1. Puntare la barra titolo, ma verificare che il puntatore non sia su uno dei pulsanti di estremità.
2. Tenere premuto il pulsante di selezione e spostare il mouse. Appare il contorno della finestra che si sposta sullo schermo.
3. Trascinare il contorno in posizione e rilasciare il pulsante di selezione. La finestra appare nella nuova posizione.

Trascinamento di uno schermo

Gli schermi sono aree di visualizzazione su cui vengono aperte le finestre. È possibile aprire più schermi contemporaneamente. Se lo schermo Workbench, lo schermo programma di un terminale e lo schermo di un programma di creazione testi sono aperti contemporaneamente, per visualizzare parti di ciascun schermo trascinarli con il mouse per esporli.

Procedura di trascinamento:

1. Puntare la barra titolo dello schermo.
2. Tenere premuto il pulsante di selezione.
3. Spostare il mouse verso il basso.

Per esporre uno schermo, abbassare gli schermi che sono di fronte. Se lo schermo è più grande dell'area di visualizzazione del monitor alzarlo od abbassarlo o trascinarlo lateralmente per visualizzarne tutte le aree.

Per trascinare uno schermo la cui barra titolo è coperta da finestre o non è visibile, tenere premuto il tasto Amiga sinistro ed il pulsante di selezione. Ciò consente di "afferrare" lo schermo e trascinarlo, indipendentemente dalla posizione del puntatore del mouse.

Copia per trascinamento

Copiare un cassetto, progetto, o strumento su un altro disco trascinandone l'icona sull'icona disco o nella finestra dell'altro disco. L'icona originale rimane sul disco originale e ne viene creata una copia nella finestra del disco di destinazione.

Questo metodo non consente di eseguire la copia di una icona sullo stesso disco. In questo caso occorre selezionare l'icona disco e usare la voce menu Copiare. Per ulteriori informazioni riferirsi alla descrizione dei menu nel Capitolo 3.

È possibile copiare più icone contemporaneamente usando la selezione per trascinamento o per estensione. Dopo aver selezionato le icone da copiare:

1. Tenere premuto il tasto Shift.
2. Puntare una delle icone selezionate e trascinarla sull'icona o nella finestra dell'altro disco. Il trascinamento di questa icona causa il trascinamento contemporaneo delle altre icone.
3. Rilasciare il pulsante di selezione per copiare le icone.

Nota Nella copia per trascinamento di più icone, prima di rilasciare il pulsante di selezione verificare che la punta del puntatore sia sull'icona o sulla finestra di copia.

Pulsante Menu

Il pulsante menu è quello destro. Usarlo per visualizzare la barra menu, i menu e per selezionare le voci menu. Le barre menu appaiono sulla sommità dello schermo e contengono le testate dei menu disponibili. Il pulsante menu può anche essere utilizzato per annullare operazioni eseguite dal pulsante di selezione, per esempio la selezione per trascinamento.

Annullamento operazioni

Per annullare l'operazione eseguita con il pulsante di selezione premere il pulsante menu tenendo ancora premuto il pulsante di selezione. Le operazioni annullabili sono le seguenti: selezione, trascinamento, selezione per trascinamento, e cambio dimensione finestra.

Per annullare la selezione di pulsanti, prima di rilasciare il pulsante di selezione posizionare il puntatore all'esterno del pulsante.

Uso di Amiga senza mouse

Le azioni del mouse possono essere eseguite mediante tastiera. Alcune sequenze di tasti di tastiera consentono di spostare il puntatore, selezionare icone e voci menu. Per alcune opzioni le sequenze di tasti appaiono nel menu. Per ulteriori informazioni pertinenti ai tasti funzione, consultare il manuale hardware del modello Amiga in uso.

Uso delle unità a dischi

Le unità a dischi sono dispositivi dai quali vengono letti i dati o sui quali vengono scritti o memorizzati i dati. Amiga può essere dotato di una o più unità a disco fisso e a dischetti, a seconda del modello. Ciascuna unità a dischi ha un nome dispositivo, per esempio DF0: per l'unità a dischetti interna. (Le unità a dischetti aggiuntive sono designate con DF1:, DF2:, e DF3:.) Per ciascun dischetto inserito nell'unità e per ciascuna partizione disco fisso, sullo schermo Workbench è visualizzata la relativa icona disco.

Il nome dispositivo ed il nome volume sono due modi per identificare un dato disco. Per la maggior parte degli scopi usare uno dei due nomi per far riferimento al disco quando si introduce un percorso o all'interno di un pannello di richiesta file. Sebbene il nome dispositivo sia generalmente più breve e rapido da introdurre, il nome volume è più specifico. Per esempio, se è inserito un dischetto nel dispositivo DF0: con il nome volume Discomio, riferirsi al dischetto con DF0: o Discomio:. Se si fa riferimento a Discomio: che non è inserito in DF0:, Amiga invita ad inserire Discomio in una unità.

Ogni unità è dotata di indicatore luminoso che si illumina quando l'unità è in funzione, ossia durante la lettura e la scrittura di dati.

Avvertenza **Non riavviare o spegnere Amiga quando l'indicatore è illuminato, altrimenti si danneggia l'unità e/o i file sul disco.**
Non togliere il dischetto dall'unità quando l'indicatore è illuminato, altrimenti si danneggia l'unità e/o i file sul dischetto.

Inserimento dei dischetti

Il dischetto da 3,5" può essere inserito solo in un senso. Inserire il dischetto nell'unità con il lato etichetta rivolto in alto e la freccia ed il corsoio metallico rivolti avanti.

Uso dei dischetti

I dischetti devono essere abilitati alla scrittura e formattati prima della scrittura dei dati. Per abilitare un dischetto alla scrittura, capovolgere il dischetto e abbassare il talloncino di plastica per chiudere il foro. Altrimenti, per proteggere il dischetto da scrittura, spingere il talloncino in alto per aprire il foro. La Figura 2-3 illustra il talloncino di abilitazione/protezione scrittura del dischetto. Per la formattazione dei dischetti consultare il Capitolo 3.

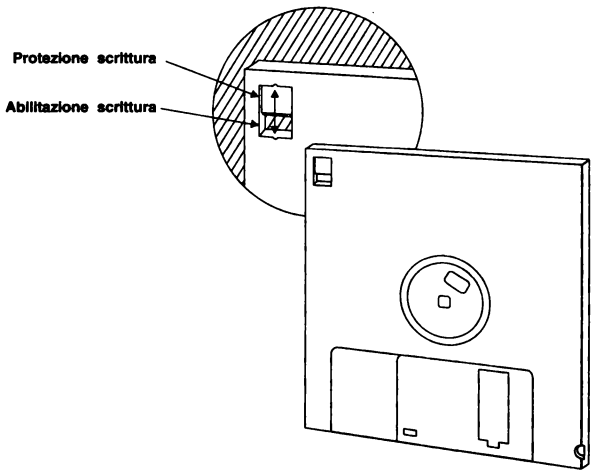


Figura 2-3. Protezione/abilitazione scrittura sui dischetti

Il dischetto dal quale vengono copiati i dati è riferito come dischetto sorgente (dischetto FROM). Il dischetto sul quale vengono copiati i dati è riferito come dischetto di destinazione (dischetto TO). Il dischetto sorgente deve essere sempre protetto da scrittura per evitare cancellazioni accidentali. Il dischetto di destinazione può essere un dischetto vuoto, oppure usato precedentemente ed i cui contenuti non sono più necessari. Questo dischetto deve essere abilitato alla scrittura per accettare i dati provenienti dal dischetto sorgente.

Uso di RAM disk

L'icona Ram Disk rappresenta la RAM:, un'area della memoria interna di Amiga configurata come dispositivo di memorizzazione file, analogamente ad un dischetto. I file, le directory ed interi dischetti (memoria disponibile permettendo) possono essere copiati sulla RAM: in cui rimangono memorizzati temporaneamente. Il disco Ram è un'area di lavoro a cui il sistema accede rapidamente.

La dimensione della RAM: è dinamica. Non è mai superiore alla quantità necessaria per contenere i dati. Quindi è sempre completamente piena. La dimensione massima è limitata alla quantità di memoria disponibile.

Il primo vantaggio della RAM è la velocità. Poiché è elettronica anziché meccanica, la memorizzazione ed il recupero sono pressoché istantanei. Lo svantaggio della RAM è che i dati memorizzati non persistono dopo lo spegnimento o il riavvio del computer. Occorre memorizzare su dischetto o su disco fisso i dati che si desidera riutilizzare contenuti nel disco Ram.

Gli applicativi usano comunemente la RAM: per memorizzare temporaneamente file creati durante la normale attività del programma, oppure per i file di riserva creati all'uscita dal programma. La RAM: può anche essere utilizzata come supporto per file di comandi sperimentali, come destinazione per l'emissione di comandi di verifica, e quando la crezione di un file su un disco attuale è troppo lenta, rischiosa o sconveniente.

Prestare particolare attenzione nell'uso della RAM: per la memorizzazione di file importanti. In caso di caduta di tensione, guasto software o riavvio, i dati memorizzati sulla RAM: sono persi. Quando si opera con la RAM: è opportuno eseguire copie di riserva dei file importanti su dischetto.

Nota Non è possibile copiare un disco sulla RAM: mediante trascinamento dell'icona disco sorgente sull'icona Ram Disk. Per eseguire questa copia aprire l'icona Ram Disk e trascinare l'icona dischetto nella finestra Ram Disk. Viene creato un cassetto con il nome ed il contenuto del dischetto.

Dischi di riserva

I dischi di riserva consentono di tutelarsi dalla perdita di dati in caso di danneggiamento, guasto o cancellazione accidentale del disco originale. È opportuno eseguire copie di riserva dei dischetti e file importanti, conformemente alla licenza d'uso acclusa al software applicativo. L'esecuzione e la distribuzione di copie non autorizzate

su licenza è una violazione dei diritti d'autore nota come pirateria software. Archiviare i dischetti originali in luogo sicuro ed utilizzare quelli di riserva.

Gestione dei file

Organizzazione dei dati su disco

I dati su disco devono essere memorizzati in modo logico, affinché i file siano facilmente accessibili. Amiga Workbench dispone i dati in un sistema gerarchico a cassetti.

Il cassetto, o la directory in AmigaDOS, è un contenitore di elementi correlati. Questi elementi possono essere file ed anche altri cassetti.

Il disco o dischetto può accogliere numerosi cassetti contenenti numerosi file, conformemente allo spazio disco. Workbench consente anche di creare cassetti all'interno di cassetti, "cassetti secondari" o sottodirectory, per la gestione di ulteriori file. Creare sul disco la quantità necessaria di cassetti e "cassetti secondari".

Per ciascun cassetto creato su un determinato disco viene visualizzata una icona cassetto nella finestra disco. Ciascuna finestra cassetto contiene le icone dei file e cassetti secondari ivi residenti.

Percorsi

Il percorso è la descrizione completa della posizione di un dato file sul disco. Alla richiesta del nome di un file per il reperimento effettuata da un programma, specificare il percorso del file, compreso il nome dispositivo o volume e tutti i cassetti che conducono a quel file.

Le modalità di specificazione dei percorsi variano da programma a programma. La maggior parte dei programmi utilizza un pannello di richiesta file con lista a scorrimento, che visualizza il nome disco, i nomi dei cassetti ed il nome file. Selezionare i nomi appropriati per specificare il percorso. Tuttavia, alcuni programmi probabilmente richiedono di specificare il nome percorso completo.

Specificazione del percorso completo:

1. Digitare il nome del disco seguito da due punti. Questo nome rappresenta il nome volume del disco, per esempio Discomio:. È possibile sostituire al nome disco il nome dispositivo, per esempio DF0:. Se si digita il nome dispositivo anziché il nome volume verificare che in quel dispositivo sia inserito il disco corretto.

   ```
   Nomedisco:
   ```

2. Se il file non risiede nel cassetto, dopo il nome disco e i due punti specificare il nome file.

   ```
   Nomedisco:nomefile
   ```

3. Se il file risiede nel cassetto, dopo il nome disco e i due punti specificare il nome cassetto seguito da una barra (/) e dal nome file.

   ```
   Nomedisco:nomecassetto/nomefile
   ```

4. Se il percorso comprende numerosi cassetti, specificare ciascun cassetto seguito da una barra.

   ```
   Nomedisco:nomecassetto/nomecassettosecondario/
   nomefile
   ```

Nota È opportuno non inserire spazi nei nomi file e cassetto, per non causare problemi di riconoscimento. Si raccomanda di non usare spazi nei nomifile o cassetto. In caso di difficoltà di riferimento ad un nome contenente spazi racchiudere l'intero percorso fra virgolette.

Nome di file e cassetti

Per la denominazione di file e cassetti osservare le regole seguenti:

- La lunghezza del nome non deve eccedere 31 caratteri.
- Non usare due punti (:) e barre (/) nel nome. Questi caratteri sono riservati per le istruzioni del percorso. Possono essere usati altri caratteri non alfabetici.

- Non usare spazi prima e dopo i nomi per evitare possibilità di confusione.
- Amiga preserva e visualizza i caratteri maiuscoli e minuscoli. Tuttavia non esegue il confronto caratteri maiuscoli-minuscoli: li considera uguali.
- Non è ammessa la duplicazione del nomefile all'interno dello stesso cassetto. Un file salvato con nome uguale ad un altro si sovrappone a quello esistente.
- Due file aventi lo stesso nome possono esistere in cassetti separati o in percorsi differenti.

Trashcan

Trashcan (Cestino) è un cassetto speciale, disponibile in ciascun volume, usato per raccogliere file non più necessari e da cancellare. Gettare le icone o pseudo-icone dei file da cancellare trascinandole nel cassetto Trashcan. Il trascinamento di una icona cassetto causa anche il trascinamento dei file inclusi.

Selezionando l'opzione Svuotare cestino dal menu Icone avviene la cancellazione delle icone e dei relativi file presenti nell'icona Trashcan. Prima di selezionare Svuotare cestino è ancora possibile recuperare il contenuto di Trashcan aprendone la finestra e riportando le icone all'esterno.

Uso del software applicativo

Gli applicativi sono programmi software, quali database, programmi audio e video, programmi di elaborazione testi, programmi ricreativi e programmi educativi disponibili per Amiga. La maggior parte dei programmi Amiga utilizza finestre, menu e pulsanti analogamente ai programmi Workbench residenti sui dischetti di sistema. Tuttavia, per l'apprendimento di istruzioni sull'uso di voci menu e pulsanti non noti, leggere sempre la documentazione acclusa all'applicativo.

Capitolo 3

Fondamenti di Workbench

Questo capitolo descrive i seguenti elementi di Amiga Workbench:

- Schermi
- Menu
- Finestre
- Pulsanti
- Icone
- Pannelli di richiesta

Schermi

Lo schermo è una delle caratteristiche primarie del sistema video di Amiga. Lo schermo è un'area del monitor con un determinato modo video ed un insieme di proprietà, compresa la risoluzione, la dimensione ed il numero di colori. Sono usati modi video differenti per scopi differenti e presentano carichi di memoria e di elaborazione diversi sul sistema. (Per ulteriori informazioni sui modi video consultare l'Appendice B.) Lo schermo occupa sempre l'intero quadro. Tutte le finestre si aprono all'interno di uno schermo. La Figura 3-1 illustra lo schermo Workbench.

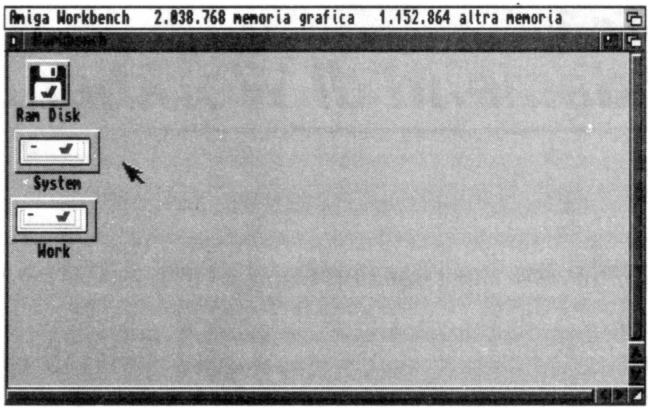


Figura 3-1. Schermo Workbench

Uso degli schermi

È possibile aprire numerosi schermi contemporaneamente. Il nuovo schermo si apre generalmente sopra il precedente e lo copre. Per visualizzare ed accedere a schermi coperti da altri abbassare con il mouse lo schermo di primo piano, o usare i pulsanti o le sequenze di tasti di tastiera per disporli. Suggerimenti utili da seguire quando si opera con gli schermi sono i seguenti:

- Usare il tasto Amiga sinistro+M per visualizzare le pagine degli schermi aperti.
- Usare il tasto Amiga sinistro+N per portare lo schermo Workbench in primo piano, indipendentemente dal numero di schermi aperti.
- Non è possibile trascinare gli elementi da uno schermo all'altro, sebbene il mouse si sposti liberamente su tutti gli schermi.
- Le immissioni da mouse o tastiera sono accettate soltanto da uno schermo o da una finestra alla volta.

- La maggior parte degli schermi è dotata di barra titolo che consente lo spostamento dello schermo. Gli schermi privi di barra possono ubbidire al mouse nelle aree circostanti il pulsante. Lo schermo privo di barra può essere trascinato mediante il tasto qualificatore impostato nel programma Preferenze IControl descritto nel Capitolo 5.
- Lo schermo non può essere trascinato, perciò il fondo dello schermo si sovrappone al fondo del quadro.

Menu

I menu sono liste di opzioni comando visualizzate sullo schermo mediante pressione prolungata del pulsante menu. Questi comandi controllano le azioni del programma nella finestra corrente selezionata. La maggior parte dei programmi Amiga dispone di menu per alcune o tutte le funzioni. Per esempio, è possibile rinominare un disco o copiare un file selezionando le voci appropriate dai menu Workbench.

Uso dei menu

I menu variano da programma a programma; tuttavia, la procedura di selezione delle voci menu è analoga per tutti programmi Amiga.

Selezionare la finestra del programma per visualizzarne i menu. Premere una volta il pulsante del mouse per selezionare una finestra. Tenere premuto il pulsante menu per visualizzare la barra menu come illustrato in Figura 3-2, che contiene una lista di testate. Tenere premuto il pulsante menu quando si puntano le testate dei menu per visualizzare le voci disponibili elencate sotto ciascuna testata. Rilasciare il pulsante del mouse quando il puntatore è sulla voce menu da selezionare.

Figura 3-2. Barra menu

Le voci di alcuni menu si suddividono in sottomenu, che sono opzioni aggiuntive visualizzate a destra della voce quando viene selezionata. Il simbolo » dopo la voce indica la presenza del sottomenu. Se il menu comprende dei sottomenu selezionare una delle opzioni con sottomenu.

Per abilitare numerose opzioni contemporaneamente, tenere premuto il pulsante menu e, con il pulsante di selezione, selezionare le opzioni menu desiderate.

Voci menu nascoste

Se la voce menu non è disponibile per un'operazione particolare è "nascosta" o visualizzata meno distintamente rispetto alle altre, come illustrato in Figura 3-3.

Figura 3-3. Correlazione tra voci menu disponibili e non disponibili

Simboli menu e sequenze di tasti

Oltre al simbolo » indicante la presenza di sottomenu, il menu può contenere altri simboli:

- L'ellissi (...) segue il nome della voce menu che apre il pannello di richiesta.
- Il simbolo del tasto Amiga seguito da una lettera indica che tenendo premuto il tasto Amiga destro e premendo quella lettera si ottiene una sequenza di tasti per l'attivazione di quella voce menu.
- Il segno di visto indica che l'opzione è selezionata.

Menu strumenti

Il menu Strumenti inizialmente contiene soltanto ResetWB per l'esecuzione del reset di Workbench. Altri applicativi e utilità Amiga aggiungono voci al menu Strumenti. Per informazioni concernenti l'aggiunta di voci al menu Strumenti consultare la documentazione acclusa all'applicativo.

Finestre

Quando si avvia Amiga, viene visualizzata la finestra Workbench sullo schermo Workbench dopo aver attivato l'icona del cassetto System, come illustrato in Figura 3-4. Molte icone Workbench creano finestre dopo la selezione.

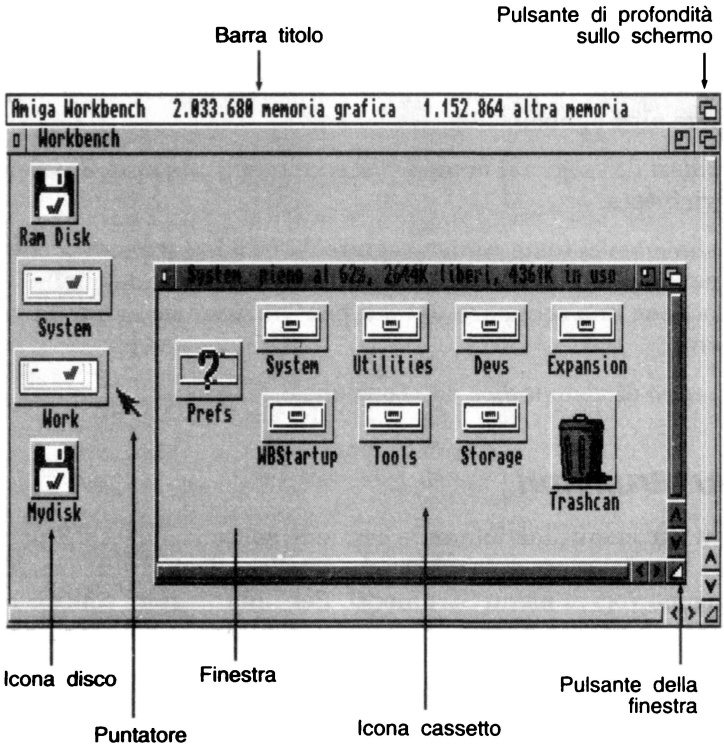


Figura 3-4. Finestra Workbench

Uso delle finestre

All'apertura di una icona disco o cassetto sullo schermo appare una nuova finestra in primo piano. Contrariamente agli schermi, le finestre generalmente occupano soltanto una parte dell'area di visualizzazione. Sebbene sia possibile aprire numerose finestre contemporaneamente, soltanto la finestra selezionata può accettare informazioni. Il bordo o il contorno della finestra selezionata è di colore diverso rispetto a quello delle altre finestre sullo schermo.

Per selezionare una finestra, premere il pulsante di selezione in un punto qualsiasi all'interno della finestra o della barra titolo. Per deselezionare la finestra premere il pulsante in un punto qualsiasi all'esterno della finestra.

L'apertura di numerose finestre sullo schermo sovente ne causa la sovrapposizione. Per visualizzare quelle desiderate, disporle usando i pulsanti posti sul bordo, come descritto a pagina 3-10. Le finestre possono anche essere gestite dal menu Finestre.

Menu finestre

Il menu Finestre è disponibile soltanto quando è selezionata una finestra. Questo menu permette di creare nuovi cassetti, selezionare i contenuti della finestra, ridisporre i contenuti, cambiare le modalità di visualizzazione dei contenuti e chiudere la finestra. Le opzioni menu disponibili sono:

Nuovo cassetto *AN*

Creazione di un nuovo cassetto:

1. Selezionare la finestra in cui si desidera creare il cassetto.
2. Selezionare Nuovo cassetto dal menu Finestre. Viene creato il cassetto e denominato "Senzanome 1".
3. Il pannello di richiesta Rinominare invita a cambiare il nome del cassetto.
4. Cancellare il nome esistente, introdurre il nuovo nome e premere Return o selezionare OK. La selezione del pulsante Annulla lascia il nome predefinito al nuovo cassetto.

Aprire precedente

Il precedente di una finestra è la finestra che ne contiene l'icona. La finestra Workbench è superiore a tutte. Ad eccezione della finestra Workbench ciascuna finestra ha una finestra precedente.

L'opzione Aprire precedente apre la finestra precedente a quella selezionata o se è già aperta la pone in primo piano.

Chiudere

A K

L'opzione Chiudere chiude e rimuove dallo schermo la finestra selezionata.

Scorciatoia mouse: In molte finestre è possibile selezionare il pulsante di chiusura posto nell'angolo superiore sinistro.

Aggiornare

L'opzione Aggiornare ridisegna la finestra selezionata, comprese eventuali modifiche apportate ai contenuti attraverso la Shell o la voce menu Eseguire comando. Le modifiche apportate non hanno effetto sino all'aggiornamento o alla riapertura della finestra.

Selezionare contenuto

A S

L'opzione Selezionare contenuto seleziona tutte le icone della finestra corrente.

Ridisporre icone

L'opzione Ridisporre icone ridispone automaticamente tutte le icone nella finestra selezionata affinché non si sovrappongano. La disposizione non viene salvata sino a quando si utilizza l'opzione Fissare descritta nel prosieguo.

Fissare

L'opzione Fissare salva la disposizione e la posizione di una finestra. È comunemente usata dopo l'opzione Ridisporre icone. L'opzione Fissare comprende un sottomenu a due voci: Finestra e Tutto.

L'opzione Finestra salva la posizione e la dimensione della finestra selezionata, ed anche le impostazioni delle opzioni Mostrare e Mostrare per, descritte nel prosieguo. Tuttavia, non salva la posizione delle icone nella finestra.

Fissare All saves (Salva tutto) salva la posizione ed altre impostazioni di tutte le icone della finestra selezionata, e la posizione e dimensione della finestra.

Mostrare

L'opzione Mostrare controlla il tipo di icone visualizzate nella finestra. Comprende un sottomenu a due voci: Only Icons e All Files.

L'opzione Only Icons (Solo icone) è quella predefinita, che visualizza soltanto i file e cassetti con icone (file .info).

L'opzione All Files (Tutti i file) fornisce nella finestra selezionata una pseudo-icona per ciascun file o cassetto privo di icona reale. Le pseudo-icone possono essere trattate analogamente alle altre icone, anche per la gestione con le voci menu del menu Icon.

Per visualizzare le nuove pseudo-icone probabilmente occorre far scorrere la finestra.

Mostrare per

L'opzione Mostrare per, cambia le modalità di visualizzazione delle informazioni nella finestra. Comprende un sottomenu a quattro voci: Icone, Nome, Data e Dimensione.

L'opzione Icone è il modo finestra predefinito.

Le opzioni Nome, Data, o Dimensione visualizzano i contenuti della finestra nel formato testo, compresa la dimensione, gli attributi (lettura, cancellazione, esecuzione o scrittura) e la data del file.

I nomi dei file e dei cassetti possono essere selezionati, aperti, trascinati e manipolati analogamente alle icone.

L'opzione Nome esegue l'ordinamento alfabetico dei file.

L'opzione Data esegue l'ordinamento cronologico, ponendo per primo l'ultimo file creato.

L'opzione Dimensione esegue l'ordinamento per dimensione, ponendo per primo il file più piccolo.

Pulsanti

I pulsanti sono immagini grafiche programmate che possono apparire in una finestra, in un pannello di richiesta o in uno schermo. Analogamente alle icone, i pulsanti spesso appaiono in rilievo sullo schermo e quando selezionati appaiono premuti contro lo schermo. Anche i pulsanti vengono selezionati con il mouse.

Pulsanti della finestra

I bordi della finestra sovente contengono numerosi pulsanti per spostare, cambiare dimensione, far scorrere i contenuti della finestra, ed anche per chiuderla. La Figura 3-5 illustra alcuni pulsanti tipici della finestra.

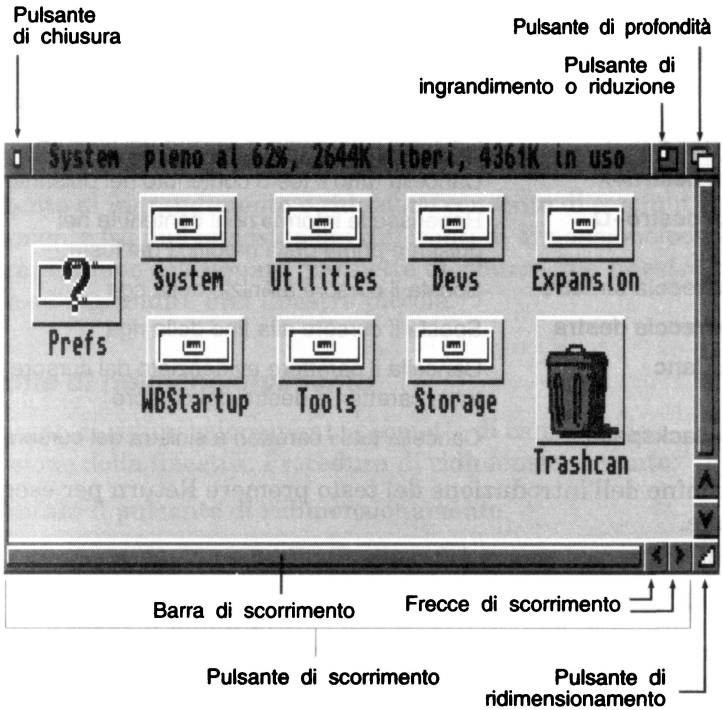


Figura 3-5. Pulsanti della finestra

I pulsanti contenuti in una finestra sono i seguenti:

Pulsante testo

Il pulsante testo è un rettangolo all'interno di un pannello di richiesta o di una finestra che consente di introdurre il nome del file, il nome del cassetto, o altro testo. Ulteriori informazioni concernenti i pannelli di richiesta testo e i pulsanti testo sono descritte a pagina 3-32.

Le sequenze di tasti utilizzate per la modifica del testo in un pulsante testo sono le seguenti:

Canc	Cancella il carattere evidenziato dal cursore
Backspace (←)	Cancella il carattere a sinistra del cursore
Amiga destro+X	Cancella tutto il testo contenuto nel pulsante
Amiga destro+Q	Reperisce le informazioni contenute nel pulsante prima della modifica del testo
Shift+freccia sinistra	Sposta il cursore all'inizio della riga
Shift+freccia destra	Sposta il cursore alla fine della riga
Shift+Canc	Cancella il carattere evidenziato dal cursore e tutti i caratteri a destra del cursore
Shift+Backspace	Cancella tutti i caratteri a sinistra del cursore

Al termine dell'introduzione del testo premere Return per eseguire l'azione.

Barra titolo

La barra titolo è un pulsante che identifica ogni finestra o schermo sul sistema. La barra titolo di una finestra disco contiene anche:

- il nome del disco
- la percentuale occupata di spazio disco
- il numero di byte liberi disponibili per la memorizzazione in Kilobyte (K) o Megabyte (M)
- il numero di byte usati dai dati esistenti

Pulsante di profondità

Il pulsante di profondità cambia la posizione di una finestra sullo schermo. La selezione del pulsante di profondità della finestra anteriore sullo schermo causa l'invio della finestra in posizione posteriore. Per inviare tutte le finestre in posizione posteriore tenere premuto il tasto Shift e selezionare il pulsante di profondità di ciascuna finestra.

La selezione del pulsante di profondità su una finestra diversa da quella anteriore causa l'invio della finestra in primo piano. Questa finestra è quindi automaticamente selezionata.

Pulsante di ingrandimento o riduzione

Il pulsante di ingrandimento o riduzione consente di commutare rapidamente fra due impostazioni differenti di dimensione/posizione finestra. Quando selezionato, permette di ridurre una finestra grande ed ingrandire una finestra piccola.

Pulsante di ridimensionamento

Il pulsante di ridimensionamento permette di cambiare la dimensione della finestra. Procedura di ridimensionamento:

1. Puntare il pulsante di ridimensionamento.
2. Tenere premuto il tasto di selezione del mouse e spostare il puntatore. Appare la cornice della finestra il cui angolo inferiore destro segue il puntatore.
3. Rilasciare il tasto di selezione. La finestra viene ritracciata con la dimensione indicata dalla cornice.

Per annullare l'operazione di ridimensionamento premere il tasto destro del mouse (menu) prima di rilasciare il tasto di selezione.

Pulsanti di scorrimento

I pulsanti di scorrimento spostano l'area nella finestra per visualizzare le icone non esposte senza modificare la dimensione della finestra. Usare questi pulsanti dopo il ridimensionamento della finestra o selezionando l'opzione Mostrare tutti i file. I riquadri di scorrimento, le barre di scorrimento e le frecce di scorrimento sono tutti pulsanti di scorrimento.

Le barre di scorrimento sono le aree rettangolari evidenziate poste all'interno dei riquadri di scorrimento. Indicano la quantità visibile di informazioni della finestra. Se la barra di scorrimento occupa completamente il riquadro di scorrimento sono visibili tutte le icone.

Se la barra occupa metà del riquadro di scorrimento è visibile soltanto metà finestra.

Per visualizzare l'area della finestra non visibile:

1. Puntare la barra di scorrimento.
2. Tenere premuto il tasto di selezione.
3. Trascinare la barra di scorrimento sull'area vuota del riquadro di scorrimento. Rilasciare la barra di scorrimento: l'area di visualizzazione viene ritracciata per mostrare la nuova posizione.

Altro metodo di spostamento della barra di scorrimento è il seguente:

1. Puntare un'area vuota del riquadro di scorrimento.
2. Premere il tasto di selezione.

La barra di scorrimento si sposta nell'area puntata.

Le frecce di scorrimento consentono lo scorrimento continuo all'interno dell'area di visualizzazione di una finestra. Puntando una freccia di scorrimento e tenendo premuto il tasto di selezione l'area di visualizzazione si sposta nel senso della freccia. Spostare il contenuto della finestra un punto alla volta tenendo premuto il tasto Shift nel selezionare una freccia di scorrimento.

Pulsante di chiusura

Il pulsante di chiusura consente di chiudere la finestra e rimuoverla dallo schermo. Chiudendo l'ultima finestra di un programma applicativo il sistema normalmente esce da quel programma.

Pulsanti di azione

I pulsanti di azione sono disponibili nei pannelli di richiesta, nei programmi Preferenze e in altre finestre, generalmente sono posti in fondo alla finestra. I pulsanti di azione più comuni nelle finestre di Workbench sono i seguenti:

Salva	Implementa e salva le modifiche alle impostazioni del programma, e chiude la finestra.
Usa	Implementa le modifiche alle impostazioni del pro-gramma senza salvarle, e chiude la finestra. Il riavvio di Amiga restituisce le impostazioni prede-finite o le modifiche salvate precedentemente.
Annulla	Annulla le modifiche alle impostazioni del pro-gramma effettuate nella finestra. Le impostazioni effettuate prima dell'apertura della finestra riman-gono le stesse.
OK	Riconosce e chiude un pannello di richiesta.
Riprova	Ritenta l'esecuzione dell'operazione attuale dopo il tentativo di correzione dell'errore indicato dal pan-nello di richiesta, per esempio un errore disco o un disco protetto da scrittura.
Continua	Avvia il successivo paso dell'operazione.
Aiuto	Visualizza le informazioni di aiuto.

Pulsanti aggiuntivi

Oltre ai pulsanti descritti precedentemente sono disponibili altri tipi di pulsanti standard usati dai programmi Amiga. Leggere attentamente la documentazione acclusa all'applicativo per le informazioni sull'uso di questi pulsanti.

Casella di attivazione

Le caselle di attivazione indicano se l'opzione è selezionata o no. Se l'opzione è selezionata la casella contiene il segno di visto. Se l'opzione non è selezionata la casella è vuota. Selezionare la casella per cambiarne l'impostazione.

Pulsante ciclabile

I pulsanti ciclabili contengono liste di opzioni. L'opzione visualizzata è quella selezionata. Per ciclare lungo la lista e visualizzare le opzioni disponibili puntare il pulsante ciclabile e premere ripetutamente il tasto di selezione. Per ciclare in senso inverso tenere premuto il tasto Shift e selezionare.

Pulsante radio

I pulsanti radio consentono di selezionare un'opzione da una lista visualizzata. Per ogni opzione della lista è presente un pulsante radio.

I pulsanti radio selezionati appaiono evidenziati e identati. Quelli non selezionati rimangono di un colore ed appaiono sollevati sullo schermo.

Per attivare un pulsante radio selezionarlo. L'opzione selezionata precedentemente viene automaticamente deselezionata.

Pulsanti della lista a scorrimento

I pulsanti della lista a scorrimento consentono di selezionare le opzioni visualizzate in una lista a scorrimento.

La lista visualizza, mediante scorrimento, tutte le opzioni disponibili, anziché una opzione per volta. Per attivare un'opzione selezionarla.

Analogamente ai pulsanti di scorrimento delle finestre, anche i pulsanti della lista a scorrimento contengono le frecce di scorrimento e la barra di scorrimento.

Se sotto il pulsante di scorrimento appare un pulsante testo è possibile digitare un'opzione non visualizzata nella lista, per esempio un nuovo nome file per il salvataggio di dati.

Pulsante scorrevole

I pulsanti scorrevoli consentono di selezionare un valore all'interno di una data gamma. Analogamente ai pulsanti di scorrimento, la

barra scorrevole viene trascinata lungo il riquadro di scorrimento per selezionare un valore specifico.

Il valore del pulsante scorrevole visualizzato vicino al corsoio è il valore associato alla posizione attuale della barra scorrevole.

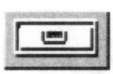
Per cambiare valore trascinare la barra scorrevole. Rilasciare il tasto di selezione quando appare il valore desiderato.

Icone

Le icone sono rappresentazioni grafiche mobili di dischi, cassetti, file e programmi, manipolate con il mouse.

Workbench utilizza le icone seguenti:

L'icona disco rappresenta qualsiasi disco disponibile o accessibile da Workbench. Le icone disco appaiono soltanto nella finestra Workbench.



L'icona cassetto rappresenta una directory, che è una suddivisione dell'area di memoria disco.

L'icona strumento rappresenta un programma specifico, per esempio il programma Clock. L'apertura di una icona strumento avvia il programma.

L'icona progetto rappresenta un file creato od usato da uno strumento, per esempio le icone Prefs Preset.

La pseudo-icona progetto rappresenta un file progetto privo di icona.

La pseudo-icona cassetto rappresenta una directory priva di icona.

La pseudo-icona strumento rappresenta un file strumento privo di icona.

L'icona Trashcan (cestino) rappresenta un cassetto speciale in cui inserire elementi non desiderati sino alla loro rimozione dal disco.

Menu Icone

Il menu Icone consente di operare con le icone sullo schermo. L'icona deve essere selezionata prima che le opzioni del menu illustrato in Figura 3-6 diventino disponibili.

Figura 3-6. Menu Icone

Aprire *A*A

L'apertura di una icona rende disponibile un programma o una finestra.

All'apertura di una icona disco o cassetto, una finestra visualizza le icone contenute in quel disco o in quel cassetto. All'apertura di un singolo progetto o strumento, si avvia il programma corrispondente.

Per aprire una icona selezionarla e scegliere l'opzione Aprire.

Scorciatoia mouse: puntare l'icona e premere due volte il tasto di selezione.

Copiare *A*C

L'opzione Copiare consente di duplicare dischi, cassetti, programmi o file in una finestra. Per copiare elementi in un'altra finestra usare il metodo di copiatura per trascinamento descritto nel Capitolo 2. La copiatura per trascinamento è il metodo più facile per copiare dischetti su sistemi con due unità a dischetti.

Usare l'opzione Copiare per eseguire copie di riserva dei dischetti.

Copiatura di un cassetto, progetto o icona:

1. Selezionare l'icona.
2. Selezionare l'opzione Copiare dal menu Icone.

La copiatura di dischetti su sistemi con una unità a dischetti si avvale di un processo noto come scambio. I dischi sorgente e di destinazione vengono scambiati nell'unità poiché il sistema prima legge i dati dal disco sorgente, quindi li scrive sul disco di destinazione. Il disco di destinazione deve essere abilitato alla scrittura, ma non formattato, perché l'opzione Copiare formatta il disco durante la scrittura dei dati.

Copiatura di un disco su un sistema con una untià a dischetti:

1. Inserire il disco sorgente nell'unità interna di Amiga.
2. Selezionare l'icona disco sorgente.
3. Selezionare l'opzione Copiare dal menu Icone. Se necessario, inserire il dischetto Workbench.
4. Se l'operazione di copiatura richiede almeno cinque scambi, un pannello di richiesta indica il numero di scambi necessari. Questo numero può essere ridotto chiudendo finestre o arrestando programmi non necessari.
5. Selezionare il pulsante Continua nel pannello di scambio. Durante la copiatura, l'icona del disco che viene copiato non è disponibile, indica "BUSY" ("IMPEGNATO").
6. Inserire il dischetto sorgente nell'untià e selezionare Continua. Un misuratore a barra orizzontale indica la percentuale di copia disco effettuata.
7. Inserire il disco di destinazione nell'unità quando richiesto e selezionare Continua per copiare i dati letti dal disco sorgente. Scambiare i dischi quando richiesto. Al termine della copiatura, appare il messaggio "Disk Copy Finished" ("Copia disco terminata").
8. Togliere il disco di destinazione dall'unità e rinominarlo. L'icona del disco di destinazione indica copia_del_ prefisso (per esempio, copia_del_DataDisk).

Rinominare

AR

L'opzione Rinominare cambia il nome dell'icona. È usata per rimuovere la copia del prefisso dal file copiato, ed anche per cambiare i nomi, dischi e file.

Procedura di rinomina dell'icona:

1. Selezionare l'icona.
2. Selezionare l'opzione Rinominare dal menu Icone. Il nome attuale dell'icona appare in un pannello di richiesta contenente un pulsante testo.
3. Cancellare il nome vecchio con il tasto Backspace o i tasti Amiga destro+X ed introdurre il nuovo nome. Non inserire spazi prima o dopo il nuovo nome. Poiché gli spazi interposti non sono visibili possono generare confusione nel caso in cui il nome debba essere nuovamente digitato.
4. Premere Return. Il nuovo nome appare sotto l'icona.

Informazioni

AI

Questa opzione visualizza informazioni sullo stato dell'icona selezionata. Alcuni dati possono anche essere modificati nella finestra Informazioni. La Figura 3-7 illustra la finestra Informazioni.

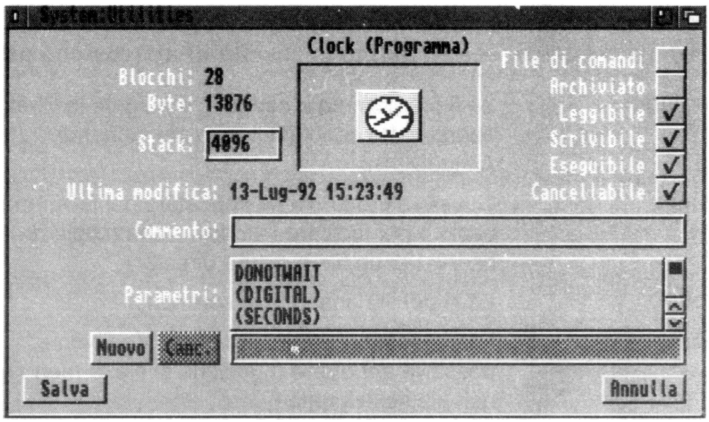


Figura 3-7. Finestra informazioni icona

Sebbene gli elementi della finestra varino a seconda dell'icona, sono sempre visualizzate le informazioni seguenti:

nome	Nome e tipo di icona tra parentesi (Volume, Cassetto, Strumento, Progetto, o Cestino).
immagine	Disegno dell'icona.
dimensione	Numero di blocchi e byte occupati dal disco, progetto o strumento.
stack	Quantità di memoria riservata per la memorizzazione temporanea per un programma specifico.
data ultima modifica	Data della creazione o dell'ultima modifica dell'icona (data impressa).

Per l'icona disco la finestra visualizza anche se il disco è abilitato alla scrittura (Lettura/Scrittura) o protetto da scrittura (Solo lettura).

Per il cassetto, cestino, progetto o lo strumento è possibile scegliere gli attributi seguenti, selezionando la casella di attivazione attributi.

File comandi	Se il programma è eseguito mediante la Shell, opera come script (file testo dei comandi AmigaDOS).
Archiviato	Questo attributo viene impostato dai programmi di backup per indicare l'archiviazione (copia di riserva) di un file o di una directory.
Leggibile	I dati del file possono essere letti.
Scrivibile	I dati possono essere scritti nel file. Non è possibile apportare modifiche al file, a meno che non sia selezionato questo attributo.
Eseguibile	All'apertura, il programma viene eseguito automaticamente.
Cancellabile	Il cassetto, progetto o lo strumento può essere cancellato dal disco. Se non è selezionato questo attributo, l'oggetto è protetto dalla cancellazione.

Se l'icona rappresenta un progetto, può essere presente il pulsante programma associato. Questo pulsante specifica il percorso dello programma che ha creato il progetto. Quando è aperta l'icona progetto, è anche aperto questo pulsante per operare nel progetto.

Se è presente il riquadro Commento, è possibile aggiungere una nota, fino a 79 caratteri, selezionando il pulsante testo posto vicino a Commento, digitando il testo e premendo il tasto Return.

Il riquadro Parametri specifica differenti opzioni di avvio per alcuni programmi o file. I tipi di icona Tool o strumento sono descritti a pagina 3-26.

Per salvare le modifiche apportate alla finestra Informazioni, selezionare il pulsante Salva nell'angolo inferiore sinistro.

Fissare *AF*

L'opzione Fissare salva la posizione di tutte le icone attualmente selezionate. Alla riapertura della finestra queste icone verranno visualizzate nella posizione in cui sono state salvate. È possibile salvare contemporaneamente la posizione di numerose icone mediante la selezione per trascinamento o per estensione.

Procedura di salvataggio:

1. Selezionare l'icona.
2. Selezionare l'opzione Fissare.

Annullare fissaggio *AU*

L'opzione Annullare fissaggio cancella la posizione di fissaggio dell'icona. Alla riapertura della finestra le icone vengono ridisposte.

Procedura di annullamento del fissaggio:

1. Selezionare l'icona.
2. Selezionare l'opzione Annullare fissaggio.

Estrarre *A<*

L'opzione Estrarre toglie una icona di uso frequente dalla finestra originale e la inserisce nella finestra Workbench per accelerarne l'accesso. Il file rappresentato dall'icona rimane nel cassetto originale sul disco; viene spostata soltanto l'icona. L'icona rimane nella finestra Workbench anche dopo il riavvio del sistema. Questa opzione non può essere usata con i dischetti o Trashcan.

Procedura di estrazione:

1. Selezionare l'icona.
2. Selezionare l'opzione Estrarre.

L'icona si sposta nella finestra Workbench.

Reinserire

L'opzione Reinserire riporta nel cassetto originale l'icona precedentemente "estratta".

Procedura di reinserimento:

1. Selezionare l'icona.
2. Selezionare l'opzione Reinserire.

Cancellare

Questa opzione cancella i file e le relative icone dai dischi.

Avvertenza **Usare questa opzione con attenzione, perché i dati cancellati non possono più essere recuperati.**

Cancellazione di un file o cassetto:

1. Selezionarne l'icona. Usare la selezione per trascinamento o per estensione, per scegliere le icone da cancellare. L'opzione Cancellare non rimuove le icone disco e Trashcan.
2. Selezionare Cancellare dal menu Icone. Verificare che la cancellazione degli elementi elencati nella finestra sia proprio desiderata. La cancellazione di un cassetto ne cancella anche i contenuti.
3. Selezionare il pulsante OK. Avviene la cancellazione dell'icona e dei relativi file dal disco. Se non si desidera cancellare l'icona selezionare il pulsante Annulla.

Formattare disco

La formattazione predispone il disco alla memorizzazione dati.

Avvertenza **La formattazione cancella tutti i dati sul disco. Prestare attenzione a non formattare dischi contenenti dati importanti, in modo particolare i dischi originali degli applicativi software e di sistema.**

Selezionare l'icona del disco da formattare e selezionare l'opzione Formattare disco dal menu Icone. La finestra Formattazione illustrata in Figura 3-8 visualizza le informazioni sul disco. Un pulsante testo permette di introdurre il nuovo nome volume del disco.

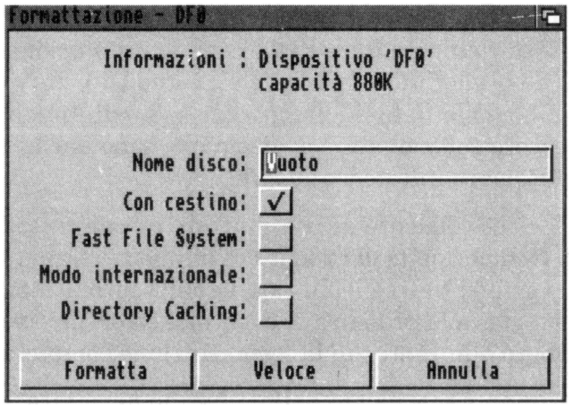


Figura 3-8. Finestra Formattazione

Possono essere selezionate (controllate) quattro voci che permettono di mettere il cestino Trashcan sul disco, per usare FastFileSystem (FFS) per la scrittura sul disco, per usare il modo internazionale e per usare il Caching della directory. Le voci FastFileSystem (FFS), Modo internazionale e Directory Caching possono essere specificate soltanto per i dischi AmigaDOS. I dischi creati con l'opzione Directory Caching abilitata possono essere letti soltanto da Amiga usando il Workbench Release 3.0.

Fast File System permette ad Amiga di inserire più dati sul disco ed è più rapido del file system standard. Tuttavia, i dischi Fast File System sono incompatibili con le release del software Amiga Workbench precedenti la 2.0 e non devono essere utilizzati per dischi che sono anche usati su Amiga con Release 1.3.

Il Modo internazionale elimina problemi di confronto maiuscole associati ai caratteri internazionali. È opportuno abilitare la funzione di confronto. Tuttavia, il modo internazionale è incompatibile con le release del software Amiga Workbench precedenti la 2.0 e non deve essere utilizzato per dischi che sono anche usati su Amiga pre-Release 2.

Selezionando Directory Caching si velocizza l'apertura dei cassetti, dei pannelli di richiesta file e delle liste. Questa opzione non è una impostazione predefinita. I dischi che usano Directory Caching sono incompatibili con le Release precedenti la 3.0 di Amiga Workbench e non deve essere selezionata per dischi che sono anche usati su Amiga con Release inferiori alla 3.0.

L'opzione Veloce consente di riformattare dischi precedentemente formattati. Non permette di formattare dischetti vergini. La formattazione con l'opzione Veloce è più rapida della formattazione completa; tuttavia, non rileva la presenza di eventuali errori di lettura/scrittura che verrebbero eliminati con la formattazione completa.

Se non altrimenti specificato nello schermo Formattazione, il disco formattato è denominato Vuoto. Per cambiare il nome usare l'opzione Rinominare del menu Icone.

Formattazione dischi fissi

Formattare il disco fisso soltanto nei seguenti casi:

- installazione di un disco fisso nuovo non formattato
- presenza di errore disco irrecuperabile
- disco frammentato
- disco ripartizionato
- espansione del sistema operativo

Prima di riformattare il disco fisso eseguire una copia di riserva dei file importanti.

Il disco RAM non può essere formattato. Se accidentalmente si seleziona la formattazione del disco RAM appare un pannello di richiesta che indica la presenza di un guasto nella formattazione ed invita a selezionare il pulsante Annulla.

Se, quando si seleziona l'opzione Formattare disco dal menu Icone sono selezionate più icone disco, si aprono più finestre di formattazione. Queste finestre si aprono una sopra l'altra affinché inizialmente ne sia visbilie soltanto una. Trascinare le finestre per renderle tutte visibili. Prima di procedere nella formattazione verificare il

campo Informazioni nella finestra Formattazione per i nomi volume e dispositivo, per consentire alla formattazione di continuare.

Avvertenza **Controllare attentamente il nome volume e dispositivo. Se accidentalmente si riformatta il disco fisso anziché il dischetto si cancellano tutti i file.**

Formattazione dischetti

Amiga non riconosce i dischetti non formattati; perciò occorre formattare i dischetti vergini prima di memorizzarvi i dati. La formattazione può avvenire in qualsiasi momento, anche quando si opera con uno o più applicativi. Generalmente è sufficiente una sola formattazione.

Per determinare se un dischetto è formattato, inserirlo nell'unità e controllare l'icona disco nello schermo Workbench. Se Amiga non riconosce il dischetto nell'inscrizione dell'icona la designazione unità è seguita da quattro punti interrogativi (????).

Formattazione di un dischetto vergine:

1. Abilitare il dischetto alla scrittura ed inserirlo nell'unità.
2. Selezionare l'icona disco quando appare sullo schermo Workbench.
3. Tenere premuto il tasto menu, puntare il menu Icone, posizionare il puntatore sull'opzione Formattare disco e rilasciare il tasto.
4. Se Amiga è dotato di unità a disco fisso, andare al passo 7. Altrimenti, all'apparizione del pannello di richiesta inserire il dischetto Workbench in una unità.
5. Al termine del caricamento del programa Format dal dischetto Workbench, togliere il dischetto dall'unità.
6. All'apparizione del pannello di richiesta inserire il dischetto vergine e selezionare il pulsante Continua.

7. Nella finestra Formattazione, cambiare il nome volume del dischetto da quello predefinito "Vuoto"; scegliere se avere il Trashcan sul disco, oppure selezionare FastFileSystem o impostare Modo internazionale. Quindi selezionare Formatta, per procedere.
8. Appare un pannello di richiesta indicante che, se si procede nella formattazione, tutti i dati verranno cancellati. Selezionare Formatta o Annulla. Se si formatta una partizione disco fisso superiore a 5 megabyte occorre rispondere ad un secondo pannello di richiesta.
9. Durante la formattazione appare una finestra indicante la percentuale disco formattata. Questa finestra contiene un pulsante Interrompi che permette di annullare la formattazione in qualsiasi momento.

Un disco parzialmente formattato è inutilizzabile.

Svuotare cestino

L'opzione Svuotare cestino cancella i contenuti del cestino. Per usare il cestino trascinare una icona sull'icona Trashcan e rilasciare il tasto di selezione. L'icona viene memorizzata nel cassetto Trashcan sino alla selezione dell'opzione Svuotare cestino che la "elimina".

Cancellazione dell'icona:

1. Trascinare l'icona sull'icona Trashcan e rilasciare il tasto di selezione. All'apertura di Trashcan l'icona appare nella finestra Trashcan.
2. Verificare che sia selezionata l'icona Trashcan (il coperchio è visualizzato aperto) e selezionare l'opzione Svuotare cestino dal menu Icone. I contenuti di Trashcan vengono cancellati.

L'icona contenuta in Trashcan può essere ripristinata sino a quando non viene selezionata l'opzione Svuotare cestino. Per ripristianre l'icona aprire la finestra Trashcan e trascinare l'icona in un'altra finestra. È quindi possibile aprire la finestra Trashcan e selezionare l'opzione Mostrare tutti i file per verificarne i contenuti prima di selezionare Svuotare cestino.

Per l'uso di Trashcan osservare le regole seguenti:

- Le icone possono essere soltanto inserite nel cestino dello stesso volume.
- Trashcan non consente di cancellare i dischi.
- L'icona Trashcan non può essere inserita in un cassetto.
- L'icona Trashcan non può essere cancellata con l'opzione menu Cancellare.

Parametri

I parametri usati dal programma generalmente hanno formato PAROLACHIAVE = argomento. I dati possono essere introdotti indifferentemente in maiuscolo o minuscolo. Non usare spazi.

Le modifiche apportate ai parametri di un programma hanno effetto al successivo uso del programma. I parametri sono descritti nella finestra Informazioni di una icona.

Uso dei parametri:

1. Selezionare l'icona appropriata.
2. Selezionare l'opzione Informazioni dal menu Icone.

All'apparizione della finestra, è possibile aggiungere, cancellare o cambiare i parametri nel campo Parametri.

Per comodità, generalmente i parametri sono già inseriti nei programmi Workbench. I parametri opzionali o che non impostano valori predefiniti sono disabilitati o "con commento". I parametri con commento sono racchiusi fra parentesi e vengono ignorati all'apertura dell'icona.

Senza commento

La rimozione delle parentesi rende disponibili i parametri. I parametri racchiusi fra parentesi angolari devono essere sostituiti con opzioni o valori approriati.

Cambio dei parametri

1. Selezionare l'icona appropriata e l'opzione Informazioni dal menu Icone.
2. Selezionare dalla lista il parametro da cambiare. Viene copiato nel pulsante testo sottostante.
3. Aggiornare il testo e premere Return.
4. Selezionare il pulsante Salva. Apportare tutte le modifiche necessarie prima di questo passo, perché la selezione del pulsante Salva chiude la finestra Informazioni.

Aggiunta di un parametro

1. Selezionare l'icona appropriata e l'opzione Informazioni dal menu Icone.
2. Selezionare il pulsante Nuovo.
3. Digitare il nuovo parametro e premere Return.

   Ripetere i passi 2 e 3 per ciascun parametro da aggiungere.
4. Selezionare il pulsante Salva per memorizzare i nuovi dati. Altrimenti selezionare il pulsante Annulla o il pulsante di chiusura finestra.

Cancellazione di un parametro

1. Selezionare l'icona appropriata e l'opzione Informazioni dal menu Icone.
2. Selezionare il parametro da cancellare.
3. Selezionare il pulsante Canc.

   Ripetere i passi 2 e 3 per ciascun parametro da cancellare.
4. Selezionare il pulsante Salva per memorizzare la modifica. Altrimenti selezionare il pulsante Annulla o il pulsante di chiusura finestra.

Nota Il commento dei tipi di strumento è preferibile alla cancellazione perché i tipi di strumento commentati sono facilmente ripristinabili.

Pannelli di richiesta

I pannelli di richiesta appaiono in piccole finestre. Per procedere occorre rispondere alle richieste. Un pannello contiene sempre testo indicante l'operazione da eseguire per rispondere alla richiesta. Le voci menu che generano i pannelli di richiesta sono seguite da un'ellissi (...).

Pannelli di richiesta operazione

Questi pannelli richiedono di procedere o annullare un'operazione selezionando il pulsante appropriato: OK, Continua, Riprova, o Annulla. La Figura 3-9 illustra un pannello di richiesta operazione.

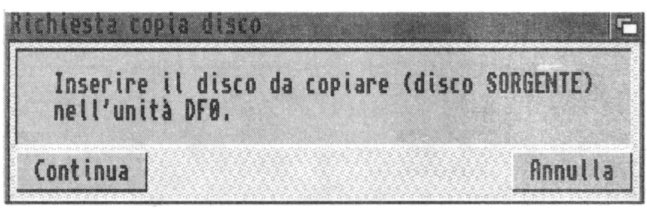


Figura 3-9. Pannello di richiesta operazione

Sequenze di tasti di tastiera: Per procedere (OK, Continua, o Riprova), premere i tasti Amiga sinistro+V. Per annullare l'operazione premere i tasti Amiga sinistro+B.

Pannelli di richiesta con messaggio

Questi pannelli informano l'utente sulla presenza di errori nel sistema o nel programma. Richiedono il riconoscimento mediante selezione di un pulsante.

Pannelli di richiesta testo

Questi pannelli invitano l'utente ad introdurre testo in un pulsante testo, come illustrato in Figura 3-10. Il pulsante testo viene selezionato automaticamente ed il testo va digitato in corrispondenza del cursore (il rettangolino evidenziato nel pulsante testo).

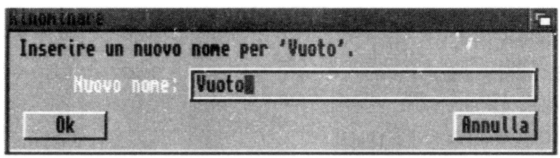


Figura 3-10. Pannelli di richiesta testo

Pannelli di richiesta file

Questi pannelli permettono di selezionare o introdurre il nome di un file da aprire o salvare. La Figura 3-11 illustra un pannello di richiesta file.

Figura 3-11. Pannello di richiesta file

Il pannello di richiesta file contiene una lista di file e cassetti, a scorrimento, ed anche altri pulsanti per localizzare il file. Per leggere la lista trascinare la barra di scorrimento verso l'alto o verso il basso, o selezionare le frecce di scorrimento. Se il file è contenuto in un cassetto differente o risiede su un altro disco, i pulsanti di questo pannello di richiesta consentono di cercarlo.

Selezionare il pulsante Dischi per visualizzare la lista dei dischetti disponibili, delle partizioni disco fisso e delle directory assegnate. Elencare i file ed i cassetti presenti su disco selezionandone il nome. Selezionare il nome del cassetto per visualizzarne i contenuti. Oltre al nome volume, cassetto e file, la lista a scorrimento visualizza la dimensione dei file in byte, la data impressa nei file e nei cassetti e le statistiche d'uso del volume. Usare il pulsante di ridimensionamento per espandere il pannello di richiesta file e visualizzare questi dati.

Selezionare il pulsante Precedente per elencare il precedente del cassetto attuale. La selezione di questo pulsante quando il cassetto attuale è la radice di un volume particolare è analoga alla selezione del pulsante Dischi.

Dopo aver selezionato il file desiderato (o averne digitato il nome nel pulsante File), selezionare OK o premere Return per caricare/salvare il file. Nel pannello Load (Carica) o Open (Apri) la scorciatoia è l'attivazione del nomefile. (Nel pannello Salva, che si distingue per i colori inversi della lista a scorrimento, non è possibile il salvataggio mediante attivazione.)

Un pulsante testo aggiuntivo denominato Pattern (Comparazione/concordanza) consente di utilizzare i caratteri di comparazione/concordanza di AmigaDOS per controllare la lista di file (filtro). Gli utenti esperti di caratteri di comparazione/concordanza di AmigaDOS possono introdurre le istruzioni appropriate.

Il pannello di richiesta file standard di Amiga dispone di un menu Control (Controllo) a otto opzioni. L'Ultimo nome ed il Nome successivo si spostano verso l'alto e verso il basso, lungo i nomi elencati. (Per spostarsi all'interno della lista usare i tasti freccia verso l'alto e verso il basso o le sequenze con il tasto Amiga destro). Il nome attuale appare nel pulsante testo File; se il nome attuale è un nomefile nella lista appare una barra evidenziata.

La voce menu Restore (Ripristina) richiama i contenuti della lista a scorrimento e del pulsante testo visualizzati all'apertura del pannello.

Le opzioni Precedente, Dischi, OK, e Annulla hanno la stessa funzione dei pulsanti corrispondenti.

L'opzione Cancella permette di cancellare i file dal pannello di richiesta file. Selezionare il nomefile o digitare il nome nel pulsante testo File e selezionare Cancella. Appare un pannello di richiesta per la conferma. Selezionare OK per cancellare o Annulla per ritornare al pannello di richiesta file senza cancellare.

Pannelli di richiesta serie di caratteri

Questi pannelli elencano le serie di caratteri disponibili nel sistema. La Figura 3-12 illustra il pannello di richiesta serie di caratteri.

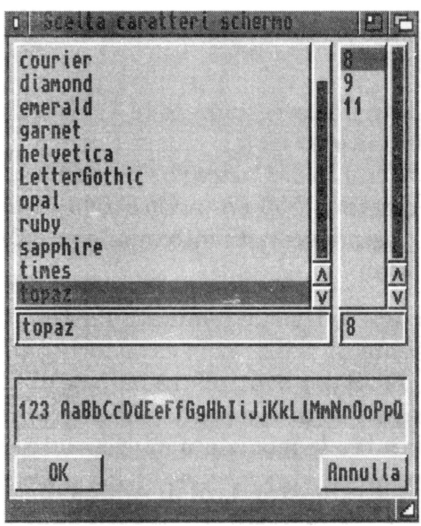


Figura 3-12. Pannelli di richiesta serie di caratteri

Le serie di caratteri comprendono gruppi di caratteri aventi lo stesso disegno. Con questi pannelli di richiesta alcuni applicativi consentono di selezionare la serie, la dimensione in punti, gli attributi (normale, grassetto, corsivo o sottolineato) ed i colori del carattere e/o dello sfondo.

Pannelli di richiesta schermo

Questi pannelli operano analogamente al programma Preferenze schermo. Per ulteriori informazioni consultare il Capitolo 5.

Capitolo 4
Workbench

Questo capitolo descrive Amiga Workbench, un ambiente basato su icone che consente di fornire istruzioni manipolando simboli grafici con un mouse, anziché digitare comandi da tastiera. Sono trattati i seguenti argomenti:

- Schermo del Workbench
- Finestra del Workbench
- Menu del Workbench
- Programmi del Workbench

Schermo del Workbench

Lo schermo del Workbench, illustrato in Figura 4-1, è il primo componente visivo del sistema. Visualizza icone ed altre finestre.

Questo schermo è identificato dalla barra titolo Amiga Workbench posta lungo il bordo superiore del video. La barra titolo dello schermo del Workbench visualizza anche il numero di byte della memoria grafica (chip) ed altra memoria (fast) attualmente disponibile per qualsiasi finestra selezionata eccetto l'eventuale finestra Shell aperta.

Amiga fornisce programmi Preferenze (descritti nel Capitolo 5) che permettono di personalizzare lo schermo del Workbench. È possibile definire un ampio schermo "virtuale" Workbench, che è più grande dell'area di visualizzazione, con ulteriore spazio per le finestre.

Finestra del Workbench

All'avvio di Amiga, la finestra del Workbench occupa tutto lo schermo del Workbench. Questa finestra contiene icone relative ai dischetti inseriti nelle unità a dischetti, al disco Ram ed altre icone determinate dalla configurazione di sistema.

Sebbene la finestra del Workbench appaia e operi analogamente alla finestra di un'applicazione, è una parte essenziale dello schermo del Workbench.

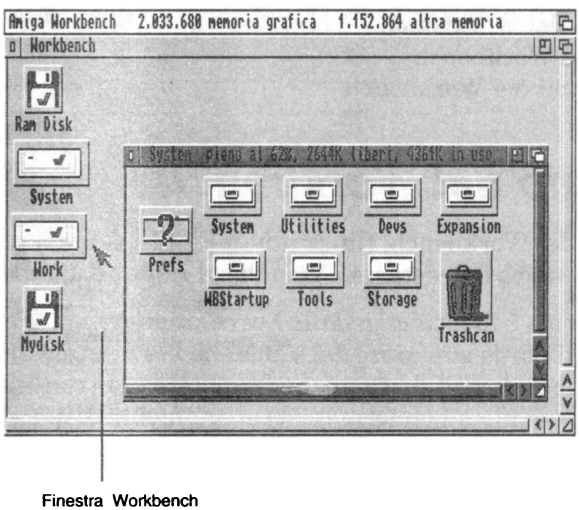


Figura 4-1. Schermo del Workbench

Menu del Workbench

Il menu del Workbench contiene opzioni generali ed opzioni per le finestre aperte sullo schermo Workbench. Per esempio, è possibile usare il menu del Workbench per abilitare il rinfresco dello schermo o visualizzare la versione del software di sistema in uso.

Opzioni del menu del Workbench:

Pannello AP

L'opzione Pannello crea ulteriore spazio sullo schermo del Workbench per la visualizzazione di finestre ed icone. Questa opzione commuta fra una finestra normale del Workbench ed una finestra speciale senza bordo posta sempre dietro altre finestre aperte sul Workbench.

La selezione dell'opzione Pannello rimuove i bordi della finestra del Workbench affinché le icone disco appaiano sullo schermo del Workbench senza essere racchiuse in una finestra. Per ripristinare la normale finestra del Workbench selezionare nuovamente Pannello. L'opzione viene disabilitata allo spegnimento o riavvio del computer. Per memorizzare le selezioni dell'opzione Pannello selezionare l'opzione Fissare nel menu Finestre.

Eseguire comando AE

Nota Questa opzione è prevista per utenti AmigaDOS esperti.

L'opzione Eseguire comando esegue (avvia) un comando AmigaDOS senza aprire una finestra Shell. La Figura 4-2 illustra il pannello di richiesta dell'opzione Eseguire comando.

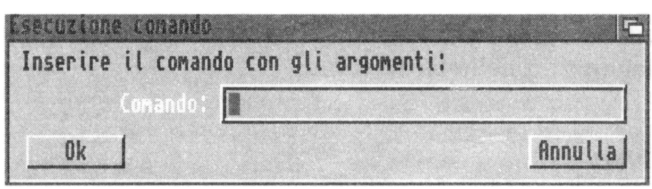


Figura 4-2. Finestra Eseguire comando

Introdurre il comando ed i relativi argomenti nel pannello di richiesta.

Si apre automaticamente una finestra di visualizzazione dati del Workbench sul primo piano dello schermo quando un comando è eseguito. La finestra rimane sino alla selezione del pulsante di chiusura. La directory attuale per l'operazione Eseguire comando è RAM:.

Ridisegnare tutto

Questa opzione ridisegna tutte le finestre del Workbench aperte sullo schermo Workbench; può essere utilizzata nell'eventualità di interferenze nel Workbench. Se questa opzione non ripristina correttamente le finestre riavviare il computer.

Aggiornare tutto

Questa opzione riapre tutte le finestre del Workbench attive aggiornandone l'aspetto per indicarne lo stato attuale.

Nota Se sono aperte numerose finestre ed i contenuti del disco sono stati modificati mediante la Shell o un'applicazione, le modifiche non appaiono sino alla chiusura e riapertura della finestra od alla selezione dell'opzione Aggiornare tutto.

Ultimo messaggio

Questa opzione ripristina l'ultima informazione o messaggio di errore visualizzati nella barra titolo.

Versione

Questa opzione apre un pannello di richiesta indicante il numero di versione interna del software Workbench e Kickstart ed anche le informazioni di copyright. Selezionare il pulsante OK per chiudere il pannello.

Fine AQ

Questa opzione chiude tutte le operazioni del Workbench, rendendo disponibile RAM aggiuntiva se necessario. Workbench non si chiude se alcuni programmi sono ancora operativi, compresi i programmi che non aprono una finestra e quelli contenuti nel cassetto WBStartup.

Dopo aver selezionato Fine soltanto le finestre del disco, del cassetto e della Shell rimangono aperte. Selezionando OK dal pannello di richiesta Fine, la finestra Shell è l'unico collegamento ad Amiga. Usare l'icona Shell nel cassetto System per aprire una finestra Shell prima di chiudere il Workbench.

Ritornare al Workbench digitando LOADWB (load Workbench) (carica il Workbench) sul carattere di richiesta della Shell e premendo Return. Se non sono aperte finestre Shell riavviare il sistema per ritornare al Workbench.

La selezione del pulsante di chiusura sulla finestra del Workbench è analoga alla selezione dell'opzione Fine.

Programmi del Workbench

La finestra del disco Workbench comprende cassetti contenenti file di sistema e file programma.

I cassetti sono i seguenti:

- System
- Utilities
- Devs/Storage
- WBStartup
- Expansion
- Tools

Cassetto System

Il cassetto System contiene programmi che controllano le funzioni del sistema. Alcuni consentono di accedere ai programmi accessori Amiga, quali AmigaDOS o ARexx.

FixFonts

Usare FixFonts dopo l'aggiunta o la cancellazione delle serie di caratteri nel cassetto Fonts.

Per ulteriori informazioni sulle serie di caratteri e su FixFonts consultare il Capitolo 8.

Format

Formattare un disco aprendo l'icona Format. La procedura di formattazione è analoga a quella prevista per l'opzione Formattare disco descritta nel Capitolo 3.

Intellifont

Intellifont gestisce l'installazione dei caratteri Intellifont su Amiga. Intellifont e le serie di caratteri sono descritti nel Capitolo 8.

NoFastMem

Alcuni programmi di precedente produzione possono non operare correttamente se su Amiga è installata memoria differente da quella grafica (chip). In questo caso l'attivazione dell'icona NoFastMem induce Amiga ad utilizzare soltanto la memoria grafica disponibile. La visualizzazione "altra memoria" nella barra titolo del Workbench diventa 0 (zero). L'icona opera come un pulsante ciclico. Per ripristinare la memoria di espansione nel sistema attivare nuovamente l'icona NoFastMem. Questa icona non apre finestre.

RexxMast

RexxMast è l'interprete del linguaggio di programmazione ARexx. Per utilizzare RexxMast attivarne l'icona. Per aprire RexxMast all'avvio trascinarne l'icona in WBStartup.

Shell

Shell apre la finestra Amiga Shell, che consente di accedere all'ambiente della linea di comando AmigaDOS.

Cassetto Utilities

Il cassetto Utilities contiene programmi utili, ma non necessari per operare con Amiga.

Clock

Clock visualizza la data e l'ora sullo schermo del Workbench. Può anche essere utilizzato come sveglia per segnalare l'ora specificata.

All'apertura dell'icona Clock appare una finestra con l'immagine di un orologio (analogico). Se l'ora visualizzata è errata usare il programma Time nel cassetto Prefs, descritto nel Capitolo 5, per impostare l'ora corretta.

Clock comprende due menu per la modifica al modo video e alle impostazioni: Progetto e Impostazioni.

Il menu Progetto consente di selezionare il modo video per l'orologio o selezionare Fine per chiudere l'orologio. Il modo video predefinito è analogico; la dimensione della finestra può essere modificata. In modo Digitale o numerico, visualizza un orologio digitale dell'altezza della barra titolo. (Notare che l'orologio digitale utilizza la serie di caratteri dello schermo.)

Il menu impostazioni permette di:

Visualizzare la data	Visualizza la data sotto l'orologio analogico. La data e l'ora vengono visualizzate alternativamente sull'orologio digitale. La disabilitazione della data è l'impostazione predefinita.
Visualizzare i secondi	Visualizza l'ora in secondi intermittenti sull'orologio analogico. L'impostazione predefinita non visualizza i secondi. L'opzione Secondi non è disponibile sull'orologio digitale.

Visualizzare l'orologio di 24 ore	Visualizza l'ora nel formato 12 o 24 ore, con o senza secondi, soltanto sull'orologio digitale.
Impostare la suoneria	Consente di impostare l'ora della suoneria. Poiché il segnale è breve, per utilizzare questa funzione Amiga deve essere dotato di uscita audio.

Impostazione della suoneria:

1. Selezionare l'opzione Imposta suoneria).
2. Cambiare l'impostazione dell'ora trascinando i cursor dell'ora e dei minuti verso destra per aumentare il valore, o verso sinistra per diminuire il valore sino alla visualizzazione dell'ora corretta.
3. Quando il pannello di richiesta visualizza l'ora desiderata, selezionare il pulsante Usa. Selezionare il pulsante Annulla per ripristinare le impostazioni precedenti ed uscire.
4. Selezionare l'opzione Suoneria per attivare la suoneria.

La suoneria rimane attiva e suona alla stessa ora ogni giorno sino alla disattivazione dell'opzione Suoneria o alla chiusura dell'orologio. La suoneria è attiva soltanto se l'orologio opera. Alla successiva riapertura dell'orologio occorre impostare nuovamente la suoneria.

Il menu Settings (Impostazioni) consente anche di salvare le impostazioni con la voce Salva impostazioni.

Parametri

I parametri visibili con la finestra Informazioni dell'icona Clock permettono di salvare le impostazioni menu, dimensione e posizione dell'orologio. I parametri ammessi sono i seguenti:

DIGITAL	L'orologio si apre nel modo digitale
24HOUR	L'orologio si apre nel formato 24 ore
SECONDS	L'orologio visualizza i secondi
DATE	L'orologio visualizza la data
LEFT= <n>	L'orologio si apre di <n> punti dal bordo sinistro dello schermo
TOP= <n>	L'orologio si apre di <n> punti dal bordo superiore dello schermo

WIDTH= <n>	L'orologio è largo <n> punti (parametro ignorato se si usa l'orologio digitale)
HEIGHT= <n>	L'orologio è alto <n> punti (parametro ignorato se si usa l'orologio digitale)
FORMAT= <n>	L'orologio digitale è preimpostato al formato specificato; <n> = 0-5.

More

More visualizza file ASCII sullo schermo del Workbench.

Per spostare il cursore sullo schermo More usare le sequenze di tasti seguenti:

Barra spaziatrice	Visualizza la pagina successiva.
Backspace	Visualizza la pagina precedente.
Return	Visualizza la linea successiva.
<	Visualizza la prima pagina.
>	Visualizza l'ultima pagina.
%n	Visualizza circa n% nel file; digitando %60, il cursore viene posizionato in corrispondenza del 60% del file.
Ctrl+L	Aggiorna la finestra (è utile se la finestra di More è stata allargata).
/testo	Esegue la ricerca senza confronto maiuscole del testo specificato dopo la barra (/).
.testo	Esegue la ricerca senza confronto maiuscole del testo specificato dopo il punto (.) Ossia, il sistema ignora i caratteri maiuscoli nella ricerca.
N	Localizza la successiva occorrenza del testo precedentemente cercato.
H	Aiuto (visualizza una lista analoga alla presente).
Q	Esce dal programma.
Ctrl+C	Esce dal programma.
Shift+E	Permette di aggiornare il file mediante il programma di modifica impostato in ENV:editor.

Al raggiungimento dell'ultima pagina schermo, appare il messaggio End of File (Fine file) al fondo dello schermo. Premere la barra spaziatrice per uscire da More.

More esegue la ricerca del testo in qualsiasi formato. La ricerca senza confronto maiuscole viene effettuata su tutte le parole indipendentemente se maiuscole o minuscole. Per esempio, le parole More, MORE, more, e mOre sono considerate uguali. La ricerca con confronto maiuscole viene effettuata con riconoscimento delle parole maiuscole e minuscole. Se il testo è stato digitato in maiuscolo, More cerca soltanto le occorrenze testo in maiuscolo.

MultiView

MultiView consente di visualizzare file, compresi i file immagine, file testo, file di aiuto AmigaGuide, file suono e file di grafica animata. Per ulteriori informazioni sui tipi di dati usati da MultiView vedere pagina 4-17. La Figura 4-3 illustra la finestra MultiView.

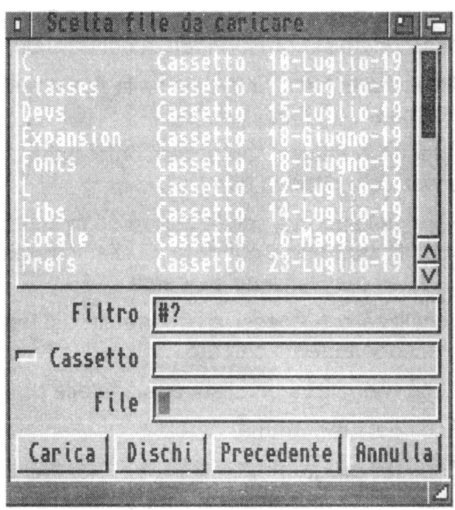


Figura 4-3. Finestra MultiView

Caricare i file in MultiView usando il pannello di richiesta file o trascinando le icone su MultiView. Appaiono i pulsanti seguenti sul pannello di richiesta file MultiView.

Cassetto	Visualizza il cassetto del file selezionato.
File	Visualizza il nome del file selezionato.
Carica	Carica il file selezionato.
Dischi	Visualizza i dischi disponibili da cui selezionare un file.
Precedente	Restituisce la directory precedente del file o l'ultima directory visualizzata.
Annulla	Esce da MultiView senza aprire alcun file.

Spostarsi nel file visualizzato mediante i pulsanti finestra, barre di scorrimento, e i cursori della finestra visualizzata.

MultiView ha quattro menu: Progetto, Edit, Finestre e Impostazioni.

Menu Progetto

Carica	Carica un pannello di richiesta file MultiView.
Salva	Salva oggetti come ILBM o file testo.
Stampa	Stampa blocchi selezionati o file.
Informazioni	Indica le informazioni di release MultiView e il tipo di documento visualizzato.
Fine	Abbandona MultiView.

Edit

Marca	Attiva il cursore per la selezione dei blocchi e ne consente la selezione. Disponibile soltanto per i file immagine.
Memorizza	Copia i blocchi selezionati sulla clipboard e deseleziona il blocco. Se no è selezionato alcun blocco, memorizza l'intero file.
Seleziona tutto	Seleziona il file completo.
Pulisci tutto	Cancella il blocco selezionato o il file senza copiarlo o stamparlo.

Finestre

Riduci	Rende la finestra più piccola possibile.
Normale	Dimensiona la finestra alla dimensione dei contenuti.
Allarga	Rende la finestra grande come lo schermo.

Impostazioni

Salva iniziali	Salva la dimensione, posizione e locazione della finestra per nuove sessioni.

Parametri

MultiView supporta i seguenti parametri:

CLIPBOARD	Visualizza la Clipboard invece del file.
CLIPUNIT= <numero>	Specifica l'unità Clipboard da usare quando si utilizza la parola chiave CLIPBOARD. La gamma è 0-255: valore predefinito 0.
SCHERMO	Per indicare che l'oggetto deve apparire sul proprio schermo, usando l'ambiente specificato dall'oggetto. Per esempio, se un ILBM era Low Res, lo schermo si adegua.
PUBSCREEN= <nome>	Per indicare che la finestra deve aprirsi sullo schermo public nominato.
FONTNAME= <nome>	Serie di caratteri da usare quando si visualizzano oggetti testo. Non occorre usare l'estensione.
FONTSIZE= <numero>	Dimensione della serie di caratteri in punti da usare quando si visualizzano oggetti testo.
BOOKMARK	Si sposta all'oggetto e alla posizione specificata dal bookmark (segnalibro).
BACKDROP	Indica che la finestra deve essere una finestra di sfondo.
FINESTRA	Apre la finestra MultiView senza l'oggetto affinché possa essere collocato nella directory WBStartup.

Cassetto WBStartup

Il cassetto WBStartup è previsto per contenere icone programma che si desidera vengano aperte all'avvio del Workbench. Per esempio, se si desidera l'apertura del programma Clock al riavvio o all'accensione di Amiga. Trascinare le icone programma desiderate nella finestra WBStartup. Per impostazione predefinita il cassetto WBStartup è vuoto.

Parametri

I programmi del cassetto WBStartup comprendono i parametri seguenti:

DONOTWAIT	Normalmente Workbench attende il termine di un programma prima di aprire il successivo. DONOTWAIT annulla l'attesa. DONOTWAIT non necessita di argomento.
WAIT= <secondi>	Specifica i secondi che Workbench deve attendere prima di aprire l'icona succcessiva del cassetto WBStartup.
STARTPRI= <priorità>	Assegna le priorità di apertura icone. Tutte le icone hanno priorità predefinita 0. La gamma ammessa è compresa fra -128 e +127; maggiore è il valore, più alta è la priorità del programma.

Cassetto Expansion

Il cassetto Expansion consente di memorizzare i programmi di gestione software installati su Amiga. Se un dispositivo hardware utilizza il cassetto Expansion, viene specificato nella documentazione acclusa al prodotto. Per attivare il nuovo dispositivo, trascinare l'icona del programma di gestione di quel dispositivo nel cassetto Expansion, quindi riavviare il sistema per rendere disponibile il dispositivo.

Cassetto Devs/cassetto Storage

I cassetti Devs e Storage contengono i cassetti seguenti:

- Data Types
- DOSDrivers
- Keymaps
- Monitors
- Printers

Nota Soltanto i sistemi a dischetti usano il disco Storage invece del cassetto Storage.

Il cassetto Devs contiene i file dei programmi di gestione dispositivo attualmente utilizzati nel sistema. Il cassetto o disco Storage contiene file dei programmi di gestione dispositivo attualmente inutilizzati eccetto i Data Types (Tipi Dati). È possibile trascinare i Tipi Dati per memorizzarli nel cassetto Data Types di Storage. L'inserimento dei file inutilizzati nel cassetto o disco Storage permette di risparmiare spazio sul disco di avvio.

Moving from storage

Moving from Storage rimuove i programmi di gestione dispositivo dal cassetto o disco Storage e li inserisce nel cassetto Devs.

Per attivare un monitor o DOSdriver:

1. Attivare l'icona. Il file è attivo soltanto durante la sessione attuale.
2. Per attivare l'icona attraverso le sessioni, trascinarla dal cassetto Storage al cassetto corrispondente Devs e riavviare il sistema.

Attivazione della mappa tastiera:

1. Trascinare i file di configurazione della tastiera nel cassetto Devs.
2. Selezionare il Tipo tastiera corretto nel programma Preferenze "Input".

Attivazione del programma di gestione stampante:

1. Trascinare i file stampante nel cassetto Devs.
2. Selezionare il Tipo stampante nel programma Preferenze "Printer".

Data Types (Tipi Dati)

Sono file software usati dagli strumenti, utilità, programmi elaborazione testi e applicazioni. Servono per descrivere i formati dei file al sistema, quali i file immagine, i file suono e i file testo. Su Workbench sono disponibili i seguenti tipi dati predefiniti:

8SVX	File suono IFF
AmigaGuide	File Aiuto Amiga
FTXT	File testo IFF
ILBM	File immagine Bitmap

Aggiungendo Tipi Dati da altre applicazioni nel cassetto Devs/Data Types li rende disponibili all'uso di Workbench, ed anche dell'applicativo. Aggiungere i nuovi Tipi Dati trascinandoli nel cassetto Devs/Data Types.

DOSDriver

I DOSDriver sono dispositivi software che estendono le capacità di AmigaDOS.

Keymaps

Le mappe tastiera controllano la configurazione tastiera. Occorre modificare la mappa tastiera predefinita per utilizzarla con altre configurazioni tastiera. La lista delle tastiere e mappe tastiera corrispondenti è riportata nel Capitolo 5.

Monitors

Il cassetto Devs/Monitors ed il casssetto Storage/Monitors contengono icone dei tipi di monitor disponibili, utilizzabili con il sistema.

Printers

Il cassetto Devs/Printers contiene i programmi di gestione stampante. Su un sistema a dischetti questo cassetto è inizialmente aperto. L'attivazione di un programma di gestione stampante differisce per i sistemi a dischetti e a disco fisso.

Sistemi a dischetti: la sottodirectory Printers del disco Workbench è inizialmente vuota. Per usare la stampante:

1. Aprire il cassetto Devs sul disco Workbench.
2. Inserire il disco Extras e aprire il cassetto Storage/Printer.
3. Trascinare l'icona della stampante sull'icona cassetto Devs/Printers. (Per i sistemi a un dischetto, seguire i messaggi visualizzati per cambiare i dischi.)
4. Selezionare il tipo di stampante corretto dal Preferenze ingresso del programma Input.

Sistemi a disco fisso: i programmi di gestione stampante selezionati durante l'installazione sono inclusi nel cassetto Devs/Printers e quelli restanti sono inclusi nel cassetto Storage/Printers.

Per rendere disponibile un programma di gestione stampante:

1. Aprire il cassetto Storage/Printers.
2. Trascinare l'icona nel cassetto Devs/Printers.
3. Selezionare il tipo corretto di stampante dal programma Preferenze "Printer".

Capitolo 5
Preferenze

Questo capitolo descrive i programmi Preferenze, contenuti nel cassetto Prefs, che consentono di personalizzare l'ambiente Amiga mediante:

- Impostazione lingua desiderata
- Impostazione ora e data
- Scelta del programma di gestione tastiera.
- Cambio colori del Workbench
- Cambio forma puntatore
- Cambio dimensione area di visualizzazione
- Specificazione e configurazione stampante per uscite grafiche
- Configurazione porta seriale di Amiga

Cassetto Prefs

Il cassetto Prefs contiene le icone dei programmi Preferenze ed il cassetto Preset. La Figura 5-1 illustra la finestra dei programmi Preferenze.

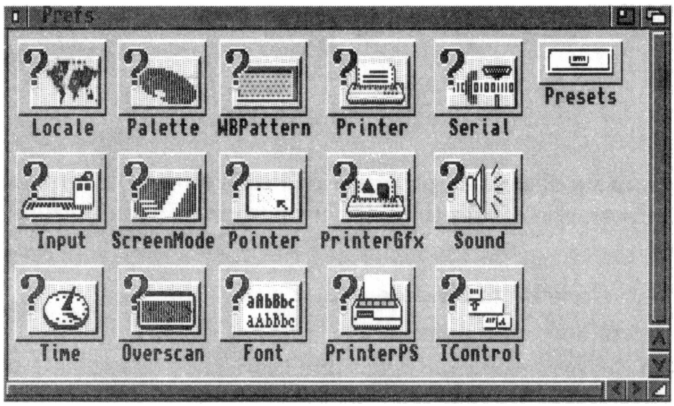


Figura 5-1. Finestra Preferenze

I programmi seguenti sono elencati nell'ordine in cui vengono descritti nel prosieguo:

Locale	Per selezionare la lingua e la località
Time	Per impostare l'ora e la data
Input	Per cambiare la velocità mouse, la velocità di ripetizione tasti e selezionare il tipo di tastiera
ScreenMode	Per selezionare un modo video
Overscan	Per regolare la dimensione dell'area di visualizzazione testo e grafica
Palette	Per cambiare i colori del Workbench
WBPattern	Per selezionare o creare motivi di fondo per le finestre schermo del Workbench
Pointer	Per cambiare la dimensione, la forma ed il colore del puntatore mouse e del puntatore occupato
Font	Per cambiare le serie di caratteri usate nelle diverse aree dello schermo
Printer	Per specificare il programma di gestione stampante corrispondente alla starnpante installata e per specificare opzioni, quali il formato carta e la larghezza margini
PrinterGfx	Per configurare la stampante per la stampa di grafici
PrinterPS	Per controllare l'uscita su stampante PostScript

Serial	Per impostare le specifiche della porta seriale, che consente di comunicare tramite modem o sistemi rete
IControl	Per selezionare opzioni miscellanee di sistema, quali il tasto usato per il trascinamento dello schermo
Sound	Per determinare il suono emesso da Amiga per emettere il segnale "acustico di visualizzazione"
Presets	Per memorizzare differenti configurazioni dei programmi Preferenze, modificate mediante i menu Project, Edit (Modifica), e Settings (Impostazioni)

Menu dei programmi di gestione e cassetto Presets

Ad eccezione di Time, ciascun programma comprende tre menu: Project (Progetto), Edit (Editor) e Settings (Opzioni). Questi menu permettono di salvare e caricare i file preconfigurati di Prefs, che a loro volta consentono di passare rapidamente a configurazioni differenti. Secondo la configurazione predefinita questi file vengono salvati nel cassetto Presets, sebbene possano essere salvati altrove. Il salvataggio di icone file (selezionando Create Icons (Genera icone)) permette di attivare le impostazioni aprendo l'icona file anziché il programma.

Menu Project

Il menu Project consente di salvare le impostazioni del programma in un file specifico ed caricare i file salvati precedentemente.

Open (Carica)	Carica i dati da un file specifico preconfigurato.
Save As (Salva come)	Specifica il file preconfigurato in cui salvare le impostazioni attuali visualizzate. Il pannello di richiesta fornisce un nome file predefinito nel cassetto Presets. Se si desidera cambiarlo digitare il percorso completo di un file diffe-rente e selezionare OK.
Quit (Fine)	Esce dal programma senza apportare modi-fiche. Ha la stessa funzione del pulsante Annulla.

Menu Editor

Il menu Editor permette di ripristinare le impostazioni usate precedentemente o le impostazioni predefinite. Le opzioni di questo menu sono:

Reset to Default (Ripristina valori predefiniti)	Restituisce le impostazioni predefinite.
Last Saved (Ripristina ultimi valori)	Restituisce le ultime impostazioni salvate.
Restore (Annulla modifiche)	Restituisce le impostazioni visualizzate all'apertura del programa.

I menu Edit di WBPattern e Pointer comprendono anche le opzioni seguenti:

Taglia	Cancella l'intera area di lavoro e la copia nella clipboard.
Memorizza	Copia l'intera area di lavoro nella clipboard.
Incolla	Sostituisce l'intera area di lavoro con l'ultima tagliata o copiata.
Cancella	Cancella i contenuti dell'area di lavoro.
Annulla ultima modifica	Annulla l'ultima operazione eseguita.
Carica immagine	Apre un pannello di richiesta file per l'introduzione di un nome di un file immagine da usare come motivo di fondo o immagine.
Ripristina valori predefiniti	Ripristina il WBPattern alle impostazioni predefinite.
Ripristina ultimi valori	Restituisce l'immagine salvata per ultima nel pannello ingrandito.
Annulla modifiche	Ripristina il pannello ingrandito allo stato originale al momento dell'apertura.

Menu Settings

Questo menu comprende l'opzione Create Icons? (Genera icone) che permette di salvare le icone progetto che rappresentano le impostazioni del programma nello stesso cassetto dei file. Per esempio, se le specifiche stampante vengono salvate nel file SYS:Prefs/Presets/

Printer.pre, l'icona file appare nella finestra Presets. Attivare l'icona per attivare le impostazioni del file.

Uso del cassetto Presets

Aprire il cassetto Presets ed attivare l'icona progetto di un file per utilizzarne le impostazioni. Oppure, aprire il programma, selezionare l'opzione Carica ed introdurre il percorso file completo. Selezionare Usa per utilizzare le impostazioni sino al riavvio o all'apertura di un altro file programma.

Programma Locale

Locale consente di selezionare le lingue di interazione con Amiga. L'impostazione predefinita è USA English; però è possibile selezionare un'altra lingua. Per i dettagli pertinenti al programma Locale consultare il Capitolo 6.

Programma Time

Time consente di impostare la data e l'ora di sistema. La Figura 5-2 illustra la finestra Preferenze orologio e calendario del programma Time.

Figura 5-2. Finestra Preferenze orologio e calendario

Impostazione della data:

1. Selezionare il pulsante ciclico nell'angolo superiore destro sino a visualizzare il mese corretto.
2. Selezionare il pulsante testo dell'anno, cancellare l'anno errato ed introdurre l'anno corretto.
3. Selezionare il giorno corretto dal calendario visualizzato. Il giorno appare evidenziato.

Impostazione dell'ora:

1. Puntare il cursore nella barra delle ore o dei minuti.
2. Trascinare il cursore verso destra per aumentare il valore e verso sinistra per diminuirlo. Quando appare il valore corretto rila-sciare il tasto di selezione. Ripetere la procedura per l'altro cursore.

Programma Input

Input consente di cambiare la velocità operativa del mouse e della tastiera, e selezionare il tipo di tastiera. La Figura 5-3 illustra la finestra Preferenze ingresso del programma Input.

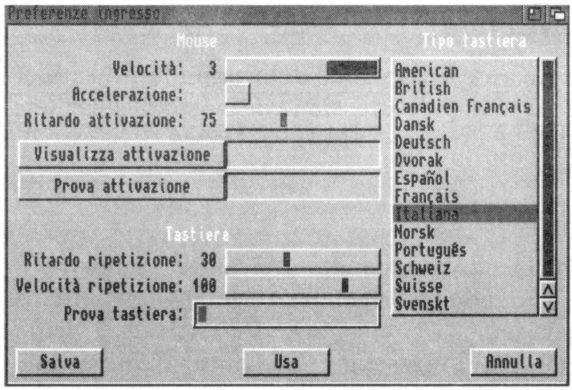


Figura 5-3. Finestra Preferenze ingresso

Velocità

Il cursore della velocità determina la velocità di spostamento del puntatore del mouse sullo schermo, in relazione al movimento del mouse. Ad una maggiore velocità di spostamento del puntatore sullo schermo corrispondono minore spazio e minore sforzo per lo spostamento del mouse.

Le velocità disponibili sono tre: 1, 2, e 3; 1 è la velocità minore e 3 quella maggiore. Impostare la velocità del puntatore mouse trascinando il cursore a barra sino alla visualizzazione del valore desiderato. L'impostazione ha effetto immediato, quindi consente di verificare la velocità senza uscire dal programma. Il valore predefinito è 3.

Accelerazione

Questa funzione consente di spostare rapidamente il puntatore su grandi aree schermo mantenendo il controllo fine dei movimenti più brevi. Se la prestazione è abilitata, in una piccola area la velocità del puntatore rimane costante. Però, quando il puntatore si sposta ulteriormente sullo schermo, la velocità aumenta, spostandolo rapidamente sull'area grande dello schermo.

Selezionare la casella di attivazione per abilitare o disabilitare l'accelerazione. L'impostazione predefinita è disabilitata.

Ritardo attivazione

La funzione Ritardo attivazione determina la velocità con cui il mouse registra la doppia pressione del tasto di selezione del mouse.

La gamma è compresa fra 1 e 200, 1 è il ritardo minimo. Il pulsante Visualizza attivazione indica l'intervallo per il valore selezionato. Il valore predefinito è 75.

Verificare la velocità selezionata attivando il pulsante Prova attivazione. Quando l'attivazione avviene entro il tempo assegnato, appare il messaggio "Double-Clicked" ("Attivato") vicino al pulsante; altrimenti, appare il messaggio "Too Slow" ("Troppo lento").

Ritardo ripetizione

Molti tasti della tastiera, se tenuti premuti, ripetono automaticamente il carattere che rappresentano. Usare il cursore della funzione Ritardo ripetizione per cambiare il valore dell'intervallo che deve trascorrere prima della ripetizione del carattere.

Il valore attuale appare vicino al cursore. La gamma è compresa fra 1 e 75, 1 è l'intervallo minimo. Trascinare il cursore verso destra per aumentare il valore e verso sinistra per diminuirlo. Il valore predefinito è 30.

Velocità ripetizione

Questa funzione determina la velocità di ripetizione carattere dei tasti, quando il ritardo ripetizione è trascorso.

La gamma è compresa fra 1 e 125, 1 è la velocità minima. Trascinare il cursore verso destra per aumentare la velocità e verso sinistra per diminuirla. Il valore predefinito è 100.

Prova tastiera

Il pulsante Prova tastiera consente di verificare le impostazioni del ritardo ripetizione, della velocità ripetizione e del tipo tastiera.

Selezionare il pulsante e tenere premuto uno dei tasti alfabetici della tastiera. Il pulsante visualizza il valore attuale del ritardo ripetizione e della velocità ripetizione.

Tipo tastiera

La lista Tipo tastiera consente di selezionare il tipo di tastiera appropriato conformemente alla lingua.

Le mappe tastiera con le tastiere corrispondenti sono le seguenti:

Mappa tastiera	Tastiera
cdn	Canada francese
ch1	Svizzera francese
ch2	Svizzera tedesca
d	Tedesca
dk	Danese
e	Spagnola
f	Francese
gb	Inglese
i	Italiana
n	Norvegese
po	Portoghese
s	Svedese
usa2	Dvorak

La selezione di un particolare tipo di tastiera attiva il corrispondente file di mappa tastiera nel cassetto Devs/Keymap. Selezionare il tipo di tastiera nel programma Preferenze "Input" e la mappa tastiera nel cassetto Devs/Keymap. Se la mappa tastiera non è reperibile nel cassetto Devs/Keymap, aprire il cassetto Storage/Keymap e trascinare l'icona corretta nel cassetto Devs/Keymap.

Programma ScreenMode

Il programma ScreenMode, la cui finestra è illustrata in Figura 5-4, consente di selezionare il modo di visualizzazione per lo schermo del Workbench. Poiché i modi hanno proprietà e requisiti hardware differenti, rivedere le informazioni descritte in questo capitolo e nell'Appendice B per determinare i modi disponibili sul sistema conformemente alle proprie esigenze.

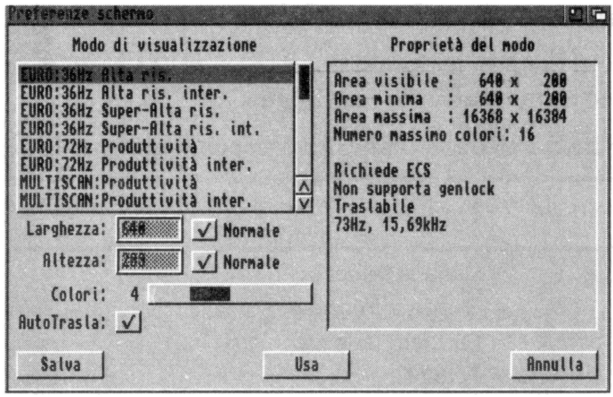


Figura 5-4. Finestra Preferenze schermo

I modi di visualizzazione disponibili sono elencati a sinistra; le proprietà del modo selezionato sono visualizzate a destra.

Tipi di visualizzazione

Il modo di visualizzazione è definito da:

- Risoluzione (dimensioni orizzontale e verticale in punti)
- Velocità di scansione verticale e orizzontale (misurata in Hz e kHz)
- Tavolozza dei colori (il maggior numero di colori visualizzabile contemporaneamente sullo schermo e la dimensione della tavolozza da cui possono essere selezionati i colori visualizzabili)

Molti modi di visualizzazione sono dotati di opzione di interlacciamento. Questa opzione consente di raddoppiare la risoluzione verticale per ottenere il doppio delle informazioni sullo schermo. Permette anche l'uscita di molti modi di visualizzazione compatibili video. Però, talvolta, l'interlacciamento può causare il tremolio dello schermo su alcuni monitor. Prima di selezionare l'opzione di interlacciamento, consultare la documentazione del monitor per verificare che supporti i modi interlacciati.

Alcuni modi di visualizzazione dispongono dell'opzione Super-Alta risoluzione, che raddoppia il numero di punti visualizzabili orizzon-

talmente. Consente di aumentare la risoluzione schermo, ma riduce il numero di colori disponibili.

Uso del programma ScreenMode

I modi di visualizzazione disponibili sono elencati nella lista Modo di visualizzazione. Far scorrere la lista per visualizzarli. I file monitor associati a questi modi sono contenuti nel cassetto Devs/Monitors dei file monitor.

Scegliere il modo di visualizzazione dalla lista selezionandolo. Il modo selezionato appare nel riquadro sottostante la lista. Selezionare il pulsante Salva per utilizzare il modo e salvarlo come predefinito per le successive sessioni. Selezionare il pulsante Usa per utilizzarlo soltanto nella sessione attuale. Selezionare il pulsante Annulla per uscire dal programma senza apportare modifiche.

La selezione del pulsante Salva o Usa quando sullo schermo del Workbench sono aperte finestre di applicazioni o Shell, causa l'apparizione di un pannello di richiesta che invita a chiudere tutte le finestre aperte eccetto quelle dei cassetti. Alla chiusura delle finestre Shell o di applicazioni, lo schermo del Workbench si riconfigura automaticamente con il nuovo modo di visualizzazione.

Il modo selezionato concerne soltanto lo schermo del Workbench. Le applicazioni che aprono schermi propri hanno acclusa la documentazione relativa ai modi video supportati.

Proprietà del modo

Il riquadro Proprietà del modo visualizza le informazioni pertinenti al modo selezionato. Indica la dimensione dello schermo, il massimo numero di colori visualizzabili ed altre proprietà.

Le dimensioni dello schermo corrispondenti al modo di visualizzazione selezionato sono indicate in numero di punti. Il primo numero rappresenta la larghezza dello schermo; il secondo l'altezza.

Area visibile	La dimensione dell'area di scansione testo, determinata dalle impostazioni di Overscan.
Area minima	La più piccola, o minima, dimensione schermo supportata dal modo di visualizzazione selezionato.
Area massima	La più grande, o massima, dimensione schermo supportata dal modo di visualizzazione selezionato. La quantità di memoria Chip disponibile può ulteriormente diminuire questa dimensione.
Numero massimo colori	Il massimo numero di colori visualizzabili sullo schermo nel modo di visualizzazione selezionato.

Le proprietà del modo visualizzabili sono le seguenti:

Interlacciato	Il modo di visualizzazione è interlacciato.
ECS	Disponibile soltanto se Amiga è dotato dell'Enhanced Chip Set.
Supporta genlock	Il modo di visualizzazione supporta l'uso di apparecchiature genlock video.
Traslabile	Il modo di visualizzazione supporta uno schermo Workbench traslabile. Lo schermo traslabile può essere abbassato per rivelare la presenza di altri schermi sottostanti.

Larghezza/Altezza

Usare i pulsanti testo Larghezza e Altezza per personalizzare la dimensione dello schermo del Workbench. Introdurre un numero compreso o equivalente alla larghezza e all'altezza minima e massima. Il numero digitato rimane costante indipendentemente dal modo di visualizzazione selezionato, sino alla selezione del pulsante Normale corrispondente.

L'introduzione di un numero maggiore del massimo o minore del minimo non incrementa o decrementa il modo di visualizzazione rispetto all'impostazione predefinita.

La casella di attivazione Normale a destra di ciascun pulsante consente di selezionare l'impostazione predefinita della larghezza e/o dell'altezza. Equivale alla dimensione visibile.

Tutti i modi, eccetto i modi A2024, permettono di specificare la larghezza e l'altezza molto superiore alla dimensione visibile. Questo ampio schermo "virtuale" Workbench consente di aprire numerose finestre più ampie con minor sovrapposizione che altrimenti non sarebbe possibile, limitato soltanto dalla memoria Chip disponibile.

Colori

Il cursore a barra dell'opzione Colori consente di selezionare il numero di colori visualizzabili sullo schermo. Con un minor numero di colori lo schermo viene ritracciato più velocemente e viene usata una quantità minore di memoria.

Autotrasla

L'opzione Autotrasla causa lo scorrimento automatico dello schermo quando il mouse raggiunge il bordo della parte visibile dello schermo. È utile quando sono specificate larghezza e altezza schermo maggiori dell'area visibile.

Programma Overscan

Il programma Overscan, la cui finestra è illustrata in Figura 5-5, amplia la dimensione dello schermo per utilizzare lo spazio, normalmente inutilizzato, intorno ai bordi dello schermo del monitor.

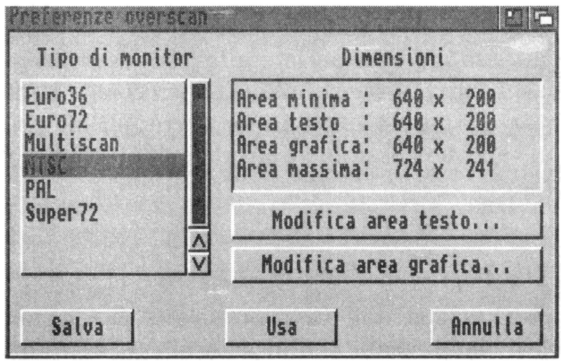


Figura 5-5. Finestra Preferenze overscan

La lista Tipo di monitor elenca i tipi di monitor disponibili, i cui file monitor associati sono contenuti nel cassetto Devs/Monitors.

La modifica dei valori overscan per un gruppo particolare di video influisce su tutti i modi compresi in quel gruppo. Per cambiare i valori overscan di un gruppo video, puntare il gruppo nella lista a scorrimento e premere il pulsante di selezione. Il gruppo selezionato è evidenziato nel pulsante di scorrimento.

Modifica area testo

Il pulsante Modifica area testo illustrato in Figura 5-6, consente di regolare l'area disponibile per la visualizzazione del testo.

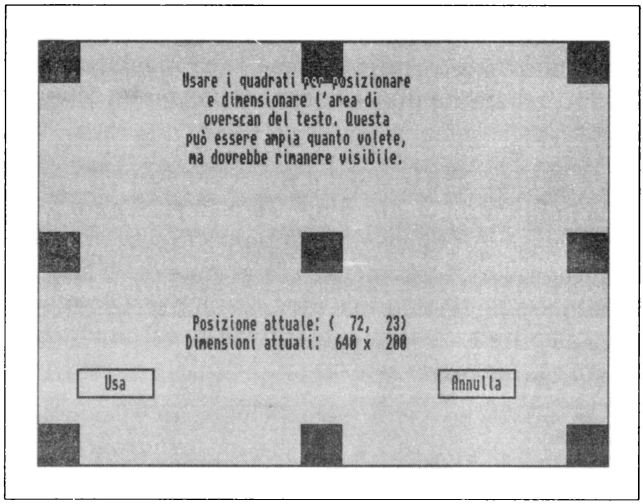


Figura 5-6. Quadrate Finestra Modifica area testo

Le maniglie quadrate visualizzate in nero sullo schermo e la linea che le collega rappresentano l'area di visualizzazione del testo. Per allargare l'area overscan puntare una maniglia, tenere premuto il tasto di selezione e trascinare la maniglia verso il bordo dello schermo. Durante il trascinamento è visibile soltanto la maniglia selezionata.

Lo spostamento di una parte della maniglia fuori dallo schermo o dall'area di visualizzazione causa l'ampliamento della maniglia, coprendo una parte del testo visibile.

Usare la maniglia centrale per posizionare lo schermo. Trascinando la maniglia lo schermo si sposta leggermente a sinistra o a destra, oppure verso l'alto o il basso, affinché sia possibile centrare l'area di visualizzazione sullo schermo.

Per salvare le modifiche e ritornare a Overscan selezionare il pulsante Usa. Per uscire senza salvare e ritornare a Overscan selezionare il pulsante Annulla.

Modifica area grafica

Il pulsante Modifica area grafica permette di regolare la dimensione video standard, mediante uno schermo analogo allo schermo Modifica area testo.

Le maniglie e la linea che le collega rappresentano l'area di visualizzazione delle immagini. Usare il mouse per trascinare le maniglie affinché la linea comprenda completamente lo schermo. L'area risultante deve essere leggermente più grande dello schermo. Analogamente alla funzione Modifica area testo, usare la maniglia centrale per posizionare lo schermo. Durante il trascinamento è visualizzata soltanto la maniglia selezionata.

Per salvare le modifiche e ritornare a Overscan selezionare il pulsante Usa. Per uscire senza salvare e ritornare a Overscan selezionare il pulsante Annulla.

Dimensioni

Le dimensioni delle aree overscan sono visualizzate a destra sulla finestra Overscan. Sono espresse in numero di punti, che rappresentano la larghezza e l'altezza dello schermo.

Per i gruppi PAL o NTSC, le dimensioni corrispndono a quelle di uno schermo standard ad alta risoluzione. Se è selezionato Multiscan, le dimensioni sono quelle di uno schermo Productivity non interlacciato. Tutti gli altri modi di visualizzazione in un gruppo sono proporzionalmente influenzati.

Categorie dimensionali:

Minima	Dimensione schermo standard, non overscan
Testo	Dimensione attuale testo overscan
Grafica	Dimensione grafica overscan
Massima	Dimensione massima ammessa per qualsiasi area overscan, testo o grafica

Programma Palette

Il programma Palette, la cui finestra è illustrata in Figura 5-7, permette di cambiare i colori del Workbench.

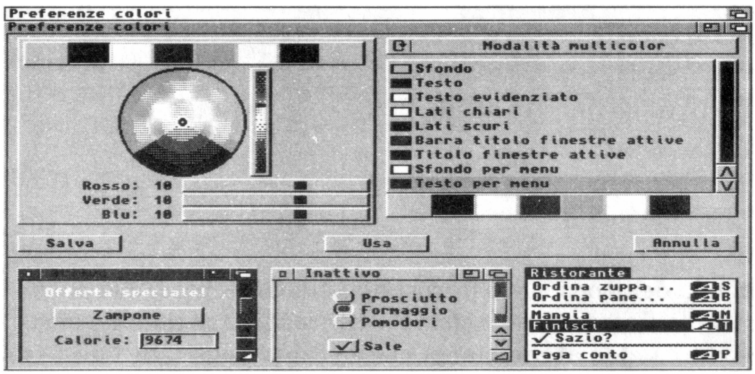


Figura 5-7. Finestra Preferenze colori

Il lato sinistro della finestra Preferenze Palette visualizza i quattro e gli otto colori Workbench attuali nel pulsante di selezione, una ruota colore con l'indicatore di intensità, e i cursori colore che possono essere RGB (rosso, verde, blu) o HSB (tinta, saturazione, luminosità) conformemente alla selezione nel menu modo cursori colore. (RGB è l'impostazione predefinita.)

Il lato destro della finestra Preferenze Palette ha un pulsante ciclico per il Colore con due impostazioni: Multicolor e 4 Colori. Il pulsante Multicolore serve per impostare gli 8 colori di Workbench. Il pulsante 4 Colori serve per impostare i quattro colori di Workbench. Entrambi i modi devono essere impostati per accogliere i programmi e le applicazioni che usano un tipo o l'altro di impostazione.

La finestra Preferenze Palette visualizza le nove voci seguenti da cui è possibile selezionare colori specifici.

La finestra del programma Preferenze Palette visualizza le seguenti nove voci da cui è possibile selezionare colori specifici:

- Sfondo
- Testo
- Testo evidenziato
- Bordi chiari
- Bordi scuri
- Barro titolo finestra attiva
- Titolo finestre attive
- Sfondo nei menu
- Testo nei menu

A seconda del modo video impostato nello ScreenMode la parte bassa della finestra Preferenze Palette visualizza una finestra campione che cambia al cambiare delle selezioni colore. Se questa non appare sulla finestra Preferenze Palette è sostituita da un pulsante Mostra esempio. Selezionando questo pulsante, si visualizza la finestra di esempio colori per indicare le selezioni colore.

Per cambiare un colore in modo RGB:

1. Puntare un colore nel pulsante di selezione e selezionarlo.
2. Usare il cursore per cambiare il colore selezionato. Il trascinamento del cursore causa il cambio colore nel riquadro e sullo schermo di esempio.

La variazione delle impostazioni nero e bianco può influire sulla visualizzazione tridimensionale dello schermo. I colori che sostituiscono il nero devono essere più scuri di quelli che sostituiscono il bianco.

Per modificare un colore nel modo HSB:

1. Puntare un colore nel pulsante di selezione e selezionarlo.
2. Usare i cursori per cambiare il colore selezionato. Il colore nel riquadro visualizzato e sullo schermo di esempio cambia allo spostarsi della barra lungo il riquadro del cursore.

Il cursore Tinta modifica il colore base, il corsoio Saturazione modifica la quantità di colore e il corsoio Luminosità modifica la lucentezza del colore.

Modifica del colore mediante la ruota colore:

1. Puntare il colore nel pulsante di selezione e selezionarlo.
2. Puntare l'indicatore di intensità colore all'interno della ruota colore e tenere premuto il pulsante di selezione.
3. Spostando il puntatore del mouse si sposta l'indicatore sulla ruota colore, cambiando il colore nel riquadro visualizzato e sullo schermo di esempio durante lo spostamento dell'indicatore. Rilasciare il pulsante di selezione quando si raggiunge il colore desiderato.

Oltre ai menu Preferenze standard, il programma Palette comprende anche l'opzione Preselezioni nel menu Editor, contenente impostazioni colore predeterminate e una voce menu Opzioni che consente di determinare quale modo cursore usare per stampare i colori.

Se si usa un monitor monocromatico o se si sceglie un'impostazione colore di due colori nelle Preferenze Schermo, il programma Palette visualizza soltanto i cursori colore RGB.

Programma WBPattern

Il programma WBPattern consente di cambiare la visualizzazione del motivo schermo e del Workbench con le proprie finestre. La finestra di questo programma è illustrata in Figura 5-8.

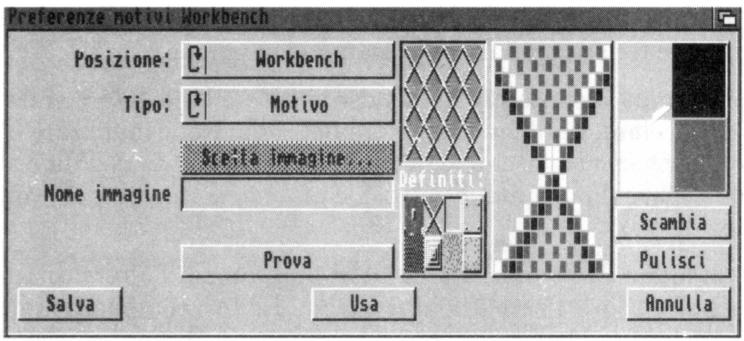


Figura 5-8. Finestra Preferenze motivi WB

Il pulsante ciclico Posizione collocare consenti di selezionare Workbench, Finestre o Schermo per visualizzare il motivo.

Il pulsante ciclico Tipo consentee di selezionare Motivo o Immagine.

Applicazione di motivi di fondo

È possibile selezionare un motivo già esistente o crearne uno personalizzato per riempire le aree vuote della finestra. L'impostazione predefinita è nessuno.

Scelta di un motivo preimpostato:

1. Effettuare la selezione nel pulsante ciclico Posizione: Workbench, Finestre o Schermo.
2. Selezionare Motivo dal pulsante ciclico Tipo.
3. Selezionare un motivo dal pulsante Predefiniti per visualizzare un campione nel riquadro soprastante.
4. Opzionalmente è possibile selezionare il pulsante Prova per applicare il motivo allo schermo senza uscire dal programma.

Creazione di un motivo:

1. Effettuare la selezione nel pulsante ciclico Posizione: Workbench, Finestre o Schermo.
2. Selezionare Motivo dal pulsante ciclico Tipo.
3. Se nel riquadro di ingrandimento è visualizzato un motivo, selezionare il pulsante Pulisci per riempire il riquadro di ingrandimento con il colore selezionato, come sfondo.
4. Selezionare il colore per il disegno dal pulsante di selezione colori. Oppure, selezionare il motivo dal pulsante Predefiniti ed usare il mouse per aggiornarlo.
5. Puntare nel punto del riquadro di visualizzazione in cui si desidera disegnare e premere il tasto di selezione del mouse.

   Un punto del colore selezionato appare nella posizione del puntatore. Tenendo premuto il tasto e spostando il mouse si riempiono contemporaneamente numerosi punti. Per passare ad un altro colore puntare il pulsante di selezione colore e selezio-nare il colore successivo.

   Il motivo creato nel riquadro di ingrandimento appare contemporaneamente nel riquadro della dimensione attuale. Se si commette un errore durante il disegno selezionare il pulsante Scambia per annullare l'ultima azione eseguita con il mouse.
6. Al termine del disegno selezionare il pulsante Prova per visualizzare come appare sullo schermo.

Applicazione di immagini

È possibile applicare un file immagine o grafico sullo sfondo di Workbench, Finestre o Schermo. Le immagini possono essere create da pacchetti di disegno o caricate nel programma da un file immagine digitalizzato. Le immagini sono mappate con i colori dello schermo.

Per selezionare un file immagine esistente:

1. Scegliere Immagine dal pulsante ciclico Tipo.
2. Selezionare il pulsante Scelta immagine.

3. Nel pannello di richiesta file, introdurre il nome dell'immagine desiderata.
4. Opzionalmente selezionare il pulsante Prova per applicare il motivo allo schermo senza uscire dal programma.

Menu WBPattern Editor

Il menu WBPattern Editor contiene voci aggiuntivi che consentono di usare altri programmi di disegno per creare e modificare motivi e usare immagini esistenti da altre sorgenti. Per esempio, è possibile usare lo strumento IconEdit, descritto nel Capitolo 10, per creare un disegno e quindi caricarlo su WBPattern.

Taglia	Copia i contenuti della visualizzazione ingrandita sulla Clipboard e cancella la visualizzazione sul colore di fondo.
Memorizza	Copia la Clipboard senza cancellare la visualizzazione.
Incolla	Copia l'immagine IFF dalla Clipboard sulla visualizzazione ingrandita, togliendo l'immagine precedente. (Le immagini superiore alla visualizzazione 16 x 16 pixel sono tagliate sul fondo e sul lato destro.)
Cancella	Cancella la visualizzazione ingrandita sul colore di fondo.
Annulla ultima modifica	Opera come il pulsante Undo, scambiando i contenuti di Undo e delle visualizzazione ingrandite.
Carica immagine	Apre un pannello di richiesta file per introdurre il nome del file immagine da usare come motivo di fondo.
Ripristina valori predefiniti	Ripristina WBPattern alle impostazioni predefinite.
Ripristina ultimi valori	Restituisce l'ultima immagine salvata nel riquadro di visualizzazione ingrandito.
Annulla modifiche	Ripristina il pannello ingrandito allo stato originale al momento dell'apertura.

Quando si usa Salva o Usa, tutte le immagini o i motivi selezionati sono salvati e/o applicati dove previsto. Selezionando Annulla, vengono cancellati anche i motivi o le immagini in Prova.

Programma Pointer

Questo programma permette di modificare il colore, la dimensione e la forma del puntatore mouse e del puntatore Attesa. La Figura 5-9 illustra la finestra Preferenze puntatore. L'ingrandimento del puntatore è visualizzato a sinistra. A destra sono visualizzate piccole riproduzioni del puntatore con i colori di fondo del Workbench.

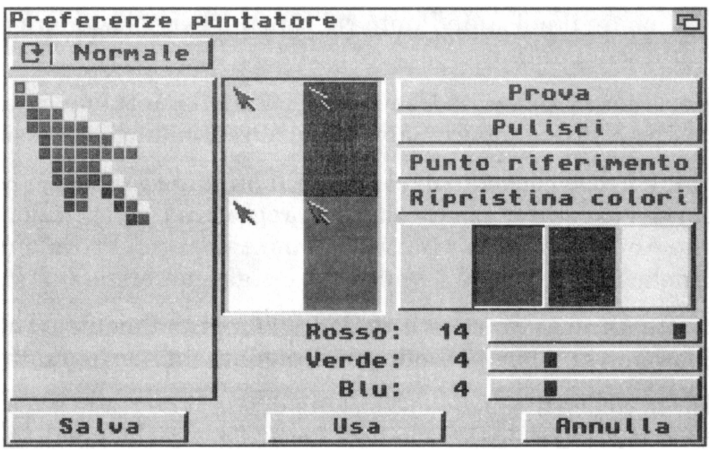


Figura 5-9. Finestra Preferenze puntatore

Il pulsante ciclico puntatore sopra il riquadro di visualizzazione ingrandito consente di selezionare il puntatore mouse o il puntatore occupato per l'elaborazione.

Il puntatore può assumere tre colorazioni su fondo invariabile. Le aree che utilizzano il colore di fondo sono trasparenti.

Per cambiare i colori del puntatore esistente:

1. Selezionare un colore dal pulsante di selezione colore.
2. Cambiare le quantità di rosso, verde e blu in quel colore mediante i cursori dei tre colori.

Per creare un nuovo puntatore tracciarlo punto per punto:

1. Selezionare il pulsante Pulisci per cancellare i contenuti del riquadro di ingrandimento.
2. Selezionare il colore con cui disegnare.
3. Puntare il riquadro di ingrandimento per posizionare un punto e premere il pulsante di selezione.

   Ripetere i passi da 1 a 3 sino al termine del disegno.
4. Selezionare il pulsante Punto riferimento per posizionare la "punta" del puntatore.
5. Selezionare il pulsante Usa per utilizzare il puntatore creato in questa sessione, oppure Salva per utilizzarlo lungo le sessioni.

Il pulsante Prova consente di cambiare il puntatore schermo per verificarne l'aspetto senza chiudere il programma. La selezione del pulsante Annulla dopo la modifica del puntatore con Prova, produce un pannello indicante che il puntatore è stato cambiato.

Il pulsante Annulla cancella il riquadro di ingrandimento. Tutti i punti passano al colore di fondo per disegnare un nuovo puntatore.

Il pulsante ciclico Risoluzione consente di scegliere tra le impostazioni HiRes (alta risoluzione) e Low Res (bassa risoluzione). Questa funzione è disponibile soltanto su Amiga con il chip set AA. La selezione HiRes fornisce il doppio dei punti su cui lavorare rendendo i dettagli più nitidi ed un maggior controllo sul disegno.

Il pulsante Punto riferimento permette di scegliere la posizione della "punta" del puntatore. Nel riquadro di ingrandimento, il punto è indicato da un piccolo quadrato in uno dei punti. Selezionare il pulsante Punto riferimento e selezionare la posizione in cui deve essere posta la punta.

Il pulsante Ripristina colori restituisce l'ultimo gruppo di colori salvato.

Anche il menu Editor di questo programma comprende le opzioni Taglia, Memorizza, Incolla, Cancella, Annulla ultima modifica, Carica immagine, Ripristina valori predefiniti e Ripristina ultimi valori analogamente al programma WBPattern.

Programma Font

Questo programma consente di cambiare le serie di caratteri utilizzate su Amiga.

Per informazioni sulle serie di caratteri e sull'uso del programma Preferenze "Font", consultare il Capitolo 8.

Programma Printer

Il programma Printer consente di specificare il tipo di stampante usato ed il tipo di uscita desiderata. Per ulteriori dettagli sul programma Preferenze "Printer" consultare il Capitolo 9.

Programma PrinterGfx

Questo programma supporta prestazioni grafiche estese per stampante. Per esempio, PrinterGfx permette di determinare i margini, selezionare e correggere i colori, impostare il metodo a retino e porre la grafica su scala. Per ulteriori informazioni sul programma Preferenze "PrinterGfx" consultare il Capitolo 9.

Programma PrinterPS

Il programma PrinterPS controlla le prestazioni delle stampanti PostScript. E' utilizzabile soltanto se è installata una stampante PostScript e se si seleziona PostScript nel programma Preferenze "Printer". Per ulteriori informazioni sul programma PrinterPS consultare il Capitolo 9.

Programma Serial

Il programma Serial, la cui finestra è illustrata in Figura 5-10, imposta le specifiche per la comunicazione seriale sul sistema.

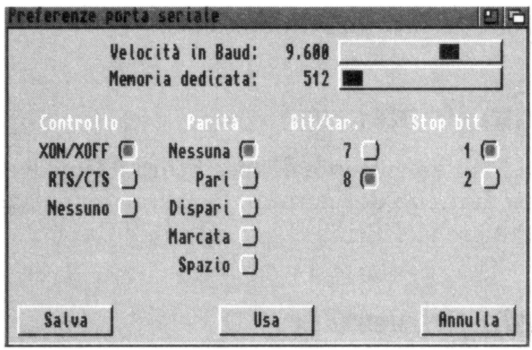


Figura 5-10. Finestra Preferenze porta seriale

I dati inviati e ricevuti tramite modem o reti devono avere un formato compatibile con il dispositivo con cui si comunica. Per determinare le impostazioni appropriate consultare la documentazione acclusa al dispositivo seriale.

Velocità in baud

L'opzione Velocità in baud determina il numero di bit trasferiti ogni secondo attraverso la porta seriale. Nella comunicazione seriale, i dati vengono inviati e ricevuti un bit per volta. Poiché i caratteri equivalgono generalmente a 10 bit (1 bit di avvio, 8 bit dati, 1 bit di arresto), dividendo la velocità in baud per 10 si ottiene la quanità approssimata di caratteri al secondo (cps) trasmessi.

La velocità in baud selezionata deve corrispondere alla velocità del dispositivo con cui si comunica. Ad un maggior valore corrisponde un trasferimento dati più veloce. I valori disponibili sono: 110; 300; 1.200; 2.400; 4.800; 9.600; 19.200; ed 31.250 baud. L'impostazione attuale è visualizzata a sinistra del cursore. L'impostazione predefinita è 9.600.

Memoria dedicata

È un'area di memoria impostata separatamente per le informazioni provenienti della comunicazione seriale. Le dimensioni disponibili sono: 512; 1.024; 2.048; 4.096; 8.192; 16.384; 32.768; e 65.536 byte. La dimensione attuale appare a sinistra del cursore. Usare un valore maggiore se si opera ad alta velocità baud o quando Amiga esegue molte mansioni. L'impostazione predefinita è 512.

Controllo

Questa opzione controlla il flusso dati attraverso la porta seriale ed il dispositivo collegato. Per permettere la comunicazione occorre impostare lo stesso metodo di controllo sia per il computer sia per il dispositivo. I metodi disponibili sono:

XON/XOFF È il metodo più comune. Caratteri speciali denominati XON e XOFF vengono interposti nel flusso dati fra i due dispositivi per regolarlo.

RTS/CTS Linee di controllo denominate RTS (Request to Send) e CTS (Clear to Send) regolano il flusso dei dati. Questo metodo richiede l'uso di un cavo seriale correttamente cablato.

Nessuno Il controllo viene disabilitato, permettendo la comunicazione fra dispositivi senza restrizioni o regole. Usare questa opzione con attenzione.

Parità

La parità rileva gli errori di trasmissione scegliando un bit per ogni carattere, definito bit di parità, per le impostazioni. Le impostazioni disponibili sono:

Nessuna Tutti i bit sono usati per i dati. Utilizzare questa opzione quando Bit/Car è posta su 8. Non occorre alcun controllo parità.

Pari Il numero totale di bit attivi per carattere deve essere sempre pari.

Dispari Il numero totale di bit attivi per carattere deve sempre essere dispari.

Marcata Il bit di parità è sempre attivo.

Spazio Il bit di parità è sempre disattivo.

Bit/Car

Questa opzione specifica il numero di bit per carattere inviati attraverso la porta seriale, ed il numero di bit attesi per ciascun carattere ricevuto.

L'impostazione di questa opzione deve corrispondere a quella dell'opzione di parità. Se la parità è impostata su Pari, Dispari, Marcata o Spazio, impostare i bit per carattere su 7 poiché alcuni sistemi utilizzano l'ottavo bit dati per controllare la parità. Se la parità è posta su Nessuna, impostare i bit per carattere su 8.

Stop Bit

Questi sono bit aggiunti alla fine di un carattere per consentire al computer di interpretare gli spazi fra le parole ed indicare il termine di una trasmissione. Si applica sia ai caratteri inviati sia a quelli ricevuti attraverso la porta seriale.

I computer più lenti generalmente necessitano di due bit di arresto. I computer che trasferiscono i dati alla velocità di 300 baud o superiore, generalmente richiedono un bit di arresto. Se si utilizzano otto bit di dati, usare soltanto un bit di arresto; altrimenti si perdono i dati durante la trasmissione.

Se sul sistema sono installate più porte seriali, forzare il programma a supportarle tutte aggiungendo l'opzione della linea di comando UNIT o inserendo il parametro UNIT nell'icona del programma.

Programma IControl

Il programma IControl, la cui finestra è illustrata in Figura 5-11, permette di modificare le impostazioni di sistema, quali il qualificatore di trascinamento schermo o il filtro della richiesta testo.

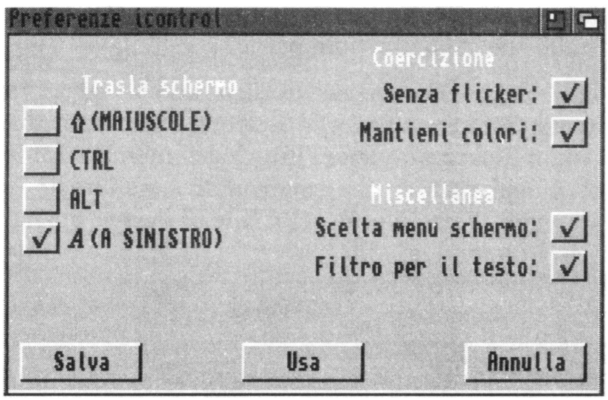


Figura 5-11. Finestra Preferenze icontrol

Trasla schermo

Il pulsante Trasla schermo specifica altri tasti utilizzabili in aggiunta o in sostituzione del tasto Amiga sinistro per il trascinamento dello schermo del Workbench. È utile, per esempio, se un'applicazione utilizza il tasto Amiga sinistro ed il tasto di selezione per altre funzioni.

I tasti disponibili sono Shift, Ctrl, Amiga sinistro e Alt. Per scegliere un tasto selezionarne la casella.

Se si seleziona Ctrl tenere premuto il tasto Ctrl per trascinare lo schermo. Se si seleziona Ctrl e Shift tenerli entrambi premuti.

Coercizione

Nota Le opzioni Senza flicker e Mantieni colori sono soltanto applicabili quando è selezionato il modo Productivity.

All'apparizione dello schermo Productivity, il monitor Multiscan opera con frequenza più alta rispetto alla visualizzazione di un modo alternativo. Se sono aperti numerosi schermi, quello in primo piano determina la frequenza del monitor. Se si trascina verso il basso lo schermo in primo piano affinché siano visibili uno schermo Productivity ed uno schermo non Productivity, lo schermo retrostante può apparire distorto poiché il monitor opera ancora alla frequenza determinata dallo schermo in primo piano.

I pulsanti dell'opzione Coercizione controllano gli effetti prodotti da più schermi con frequenza differente aperti contemporaneamente. L'opzione Senza flicker previene l'interlacciamento ad uno schermo retrostante. L'opzione Mantieni colori mantiene intatti i colori originali dello schermo. Tuttavia, la selezione di queste opzioni può provocare ulteriori distorsioni allo schermo retrostante. L'attivazione di entrambe le opzioni è l'impostazione predefinita.

Scelta menu schermo

Questa opzione è prevista per utenti che operano con schermi più ampi dell'area di visualizzazione del monitor. Normalmente i menu del Workbench appaiono nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Se l'etremità sinistra dello schermo non è visibile, questa opzione sposta lo schermo del Workbench affinché siano ancora accessibili i menu. Lo schermo si sposta soltanto quando il pulsante è tenuto premuto.

Filtro per il testo

Questa opzione consente il riconoscimento di caratteri di controllo come tali, quando introdotti nei pulsanti testo. Il carattere di controllo è una combinazione di tasti (generalmente Ctrl ed un tasto alfabetico) che esegue una determinata funzione.

Caratteri di controllo standard per l'elaborazione testo:

Ctrl+M	Analogo al tasto Return
Ctrl+H	Cancella un carattere a sinistra del cursore (analogo Backspace)
Ctrl+X	Cancella l'intera riga
Ctrl+U	Cancella tutti i caratteri a sinistra del cursore

Ctrl+K	Cancella tutti i caratteri a destra del cursore
Ctrl+A	Sposta il cursore all'inizio della riga
Ctrl+Z	Sposta il cursore alla fine della riga

Per inserire i caratteri di controllo nel pulsante testo, con l'opzione filtro abilitata o disabilitata, premere la sequenza Ctrl+Amiga sinistro e tasto alfabetico desiderato. Per esempio, per introdurre Ctrl+M nel pulsante testo premere Ctrl+Amiga sinistro+M.

Nota In alcune finestre con numerosi pulsanti testo, la pressione del tasto Tab sposta il cursore fra i pulsanti testo. In queste finestre, anche se l'opzione filtro è disabilitata occorre premere ancora la sequenza Amiga sinistro+Tab per spostare il cursore nel pulsante successivo.

Modo Avanzato

Il pulsante Modo Avanzato è un deinterlacciatore software. Si applica soltanto ad Amiga con il chip set AA. La selezione del modo Avanzato disabilita il tremolio (flickering) della visualizzazione sui monitor VGA non interlacciati. Si raccomanda di disattivare questa funzione per le uscite video PAL.

Programma Sound

Questo programma permette di determinare il tipo di suono e gli attributi suono prodotti da Amiga. La segnalazione della richiesta di un'applicazione o di un errore nell'elaborazione avviene mediante lampeggio dello schermo o emissione di un segnale acustico da Amiga. La finestra del programma Sound è illustrata in Figura 5-12.

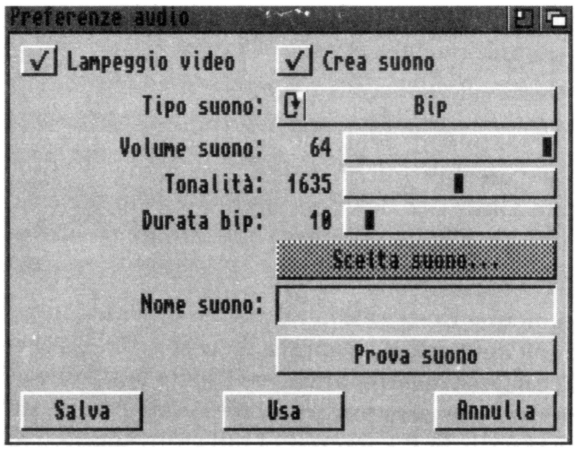


Figura 5-12. Finestra Preferenze audio

Le opzioni Crea suono, Lampeggio video possono essere selezionate alternativamente o contemporaneamente. Non disabilitarle contemporaneamente perché si disabilita la funzione di segnalazione e si potrebbe perdere una richiesta di sistema.

La selezione dell'opzione Lampeggio video causa la segnalazione di una richiesta o errore mediante lampeggio dello schermo.

L'opzione Crea suono comprende le voci seguenti:

Tipo suono Beep o Suono campionato. Beep è un suono semplice. Suono campionato è un file suono campione IFF standard creato mediante un digitalizzatore del suono o caricato da un file di suono campione che può essere un file tipo dati suono.

Volume suono Impostare il valore del volume compreso fra 1, il più basso e 64, il più alto.

Tonalità Impostare il valore della tonalità compreso fra 1 per la tonalità più breve e 3000 per la tonalità più lunga. La tonalità di un segnale acustico è quella attuale (alta o bassa); per i suoni campione è la velocità di riproduzione (il numero di campioni riprodotti al secondo). Non impostare la tonalità tropo bassa, specialmente con i suoni campione, perché il livello di tonalità influisce sull'intervallo precedente l'inizio della riproduzione del suono.

Durata beep Impostare il valore della durata beep compreso fra 1, il più breve e 100, il più prolungato.

Scelta suono Usare il pulsante Scelta suono con il pannello di richiesta file per selezionare il nome file del suono. Sound accetta file campione suono tipo dati. Se si salva questa impostazione, deve essere disponibile ad ogni avvio, su disco fisso o dischetto.

Dopo aver selezionato Beep (precaricato su Amiga) o designato il suono campione, è possibile verificare il suono affinché possieda tutti gli attributi desiderati. I pulsanti Salva, Usa e Annulla sono disabilitati durante la verifica del suono che avviene selezionando il pulsante Prova suono.

Capitolo 6
Localizzazione

Le opzioni di localizzazione del Workbench consentono di visualizzare informazioni nella lingua, data/ora e formato numerico desiderati.

Questo capitolo descrive:

- Le caratteristiche localizzate
- Il programma Preferenze "Locale", che controlla le caratteristiche di localizzazione

Caratteristiche localizzate

È possibile modificare le caratteristiche seguenti:

testo I titoli schermo, i titoli finestra, i menu, i pannelli di richiesta ed i messaggi appaiono tutti nella lingua selezionata nel programma Preferenze "Locale".

calcolatore La tastiera del calcolatore corrisponde alla tastiera associata alla selezione del paese e della lingua. Per esempio, viene usata la virgola anziché il punto decimale.

orologio Il formato dell'ora nell'orologio corrisponde alle norme associate alla selezione del paese e della lingua.

data Il formato della data corrisponde alle norme locali associate alla selezione del paese e della lingua.

ora/data impressa I formati della data e dell'ora per gli elenchi directory corrispondono alla notazione locale associata alla selezione del paese e della lingua.

numeri I numeri sono visualizzati nel formato associato alla selezione del paese e della lingua. Per esempio il separatore delle migliaia può essere una virgola o uno spazio.

Programma preferenze "locale"

Il programma Preferenze "Locale", illustrato in Figura 6-1, permette di selezionare il paese, il fuso orario e le lingue desiderate. Durante l'installazione del software Workbench sul disco fisso, selezionare le lingue che si desidera rendere disponibili sul sistema. L'impostazione predefinita è English; sono però disponibili numerose altre lingue selezionabili mediante il programma Locale.

Nota Durante l'installazione del software sul disco fisso, è possibile selezionare una lingua differente dall'inglese per la procedura di installazione. Tuttavia, quando si riavvia il sistema dopo l'installazione, Workbench ritorna alla lingua inglese. Usare il programma Preferenze "Locale" per selezionare la lingua con cui operare.

Durante l'installazione del software Workbench selezionare tutte le lingue da utilizzare. Se si dimentica una lingua particolare, la lingua mancante può essere installata successivamente dal dischetto Locale.

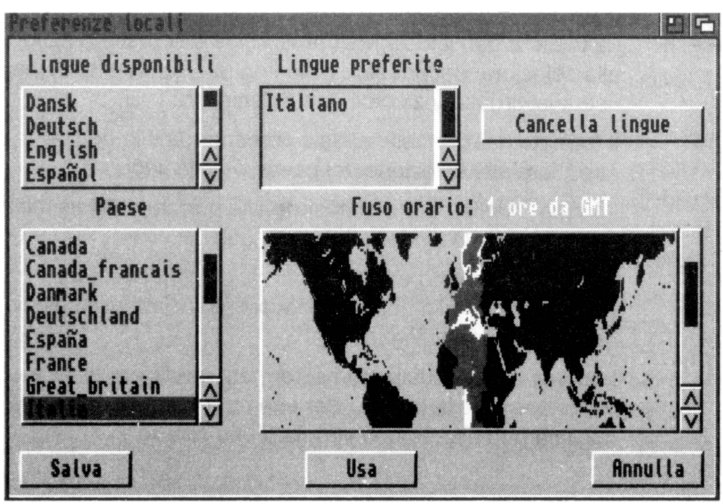


Figura 6-1. Finestra Preferenze locali

Il riquadro Lingue disponibili indica le lingue attualmente installate sul sistema. Selezionando le lingue da questo riquadro è possibile specificare la preferenza per le lingue primarie che si intende utilizzare. Le lingue selezionate appaiono nel riquadro Lingue preferite.

Selezionare le lingue in ordine di preferenza decrescente. Se la lingua preferita non è elencata per prima nel riquadro Lingue preferite, selezionare Cancella lingue e ricominciare la selezione. Se non appaiono lingue nel riquadro, l'inglese è quella predefinita.

Le applicazioni che utilizzano le opzioni di localizzazione di Amiga si riferiscono alla lista delle lingue preferite per determinare quella da utilizzare. Se l'applicazione non dispone della lingua preferita, scorre lungo la lista sino a reperire la lingua di cui dispone. Se non dispone di alcuna lingua fra quelle elencate nella lista delle preferenze, utilizza la propria lingua predefinita.

Per salvare ed applicare le impostazioni locali, selezionare Salva e riavviare il sistema. Per avvalersi soltanto delle modifiche apportate alle impostazioni locali della sessione attuale selezionare il pulsante Usa. Tutti gli schermi e le finestre appaiono nella lingua preferita; tuttavia, i menu e la barra titolo del Workbench rimangono nella lingua precedente.

Il pulsante Paese permette di selezionare il paese, che influisce sui formati della data e dell'ora e sulle convenzioni per i dati numerici.

La selezione del pulsante Paese determina i parametri seguenti:

- Nome paese
- Prefisso internazionale
- Numero telefonico
- Sistema di misura
- Data e ora combinate e separate
- Data e ora separate e combinazioni abbreviate
- Formato numeri
- Formato monetario positivo
- Formato monetario negativo
- Simboli valuta
- Simboli monetari internazionali

Per impostare il fuso orario, selezionare il paese sulla cartina. L'indicatore Fuso orario specifica le ore di intervallo fra il proprio paese ed il meridiano di Greenwich. Workbench non utilizza l'impostazione del fuso orario, che invece può essere utilizzata da alcune applicazioni.

Selezionare Annulla per uscire dal programma Preferenze "Locale" senza apportare modifiche.

Capitolo 7
CrossDOS

CrossDOS permette di leggere e scrivere sui dischi formattati MS-DOS mediante i programmi di gestione Amiga. Consente il trasferimento di dati fra Amiga ed i computer MS-DOS per file testo, serie di caratteri, database e grafici. CrossDOS non rende possibile l'utilizzo dei programmi MS-DOS su Amiga, permette di operare con i dischi e file MS-DOS mediante tutti i noti metodi di Amiga.

Questo capitolo descrive i seguenti argomenti:

- Programmi di gestione CrossDOS
- Attivazione dei programmi di gestione CrossDOS
- Aggiunta di programmi di gestione CrossDOS
- Uso di CrossDOS
- Commodity CrossDOS

Programmi di gestione CrossDOS

I programmi di gestione DOS standard disponibili per CrossDOS sono PC0: e PC1:, corrispondenti a DF0: e DF1:. Questi due programmi permettono all'unità a dischetti di Amiga di leggere e scrivere sui dischi MS-DOS da 720 KB.

Attivazione dei programmi di gestione CrossDOS

L'attivazione di un programa di gestione CrossDOS può avvenire ad ogni avvio mediante trascinamento dell'icona PC0/PC1 nel cassetto Devs/DOSDrivers. Per attivare temporaneamente un programma di gestione DOS attivare l'icona in Storage/DOSDrivers. Il programma di gestione DOS rimane attivo sino al riavvio.

All'attivazione di un programma di gestione CrossDOS, Workbench visualizza due icone, una per ciascun dischetto inserito nell'unità, PC0: o PC1: ed una per l'unità DF0: or DF1: corrispondente. Per il dischetto MS-DOS inserito nell'unità DF0:, Workbench visualizza l'icona con il nome del dischetto ed una icona denominata DF0:????. Per il dischetto Amiga, Workbench visualizza l'icona dischetto ed una icona denominata PC0:????.

Nota Dopo aver inserito il dischetto nell'unità CrossDOS, trascorre un breve intervallo fra l'apparizione dell'icona disco DFx: e l'icona disco PCx:.

Aggiunta di programmi di gestione CrossDOS

È possibile creare ulteriori programmi di gestione DOS se si dispone di altri programmi di gestione da utilizzare con CrossDOS.

Creazione di un programma di gestione DOS PC2 per l'unità a dischetti DF2: esterna:

1. Aprire il cassetto Storage/DOSDrivers e trascinare l'icona PC0 nel cassetto Devs/DOSDrivers.
2. Aprire il cassetto Devs/DOSDrivers e selezionare l'icona PC0.
3. Selezionare Copiare dal menu Icone.
4. Selezionare Rinominare dal menu Icone. Cambiare il nome dell'unità da "copia_di_PC0" a "PC2" e selezionare OK.

5. Selezionare Informazioni dal menu Icone, cambiare il parametro UNIT da UNIT=0 a UNIT=2 e premere Return.
6. Selezionare Salva.

Uso di CrossDOS

Dopo aver attivato il programma di gestione CrossDOS è possibile operare con le directory disco ed i file MS-DOS in quell'unità, analogamente all'uso su Amiga. L'icona standard Workbench e le tecniche menu consentono di copiare, spostare, rinominare e cancellare. È anche possibile caricare e salvare i file sui dischi MS-DOS da qualsiasi programma Amiga usando il nome volume del disco o il nome dispositivo dell'unità CrossDOS (per esempio, MYDOSDISK: o PC0:). I dischi MS-DOS possono essere formattati analogamente ai dischi Amiga.

Nomi

Le convenzioni di denominazione dei file MS-DOS si applicano durante l'accesso o la creazione di nomi file e directory. In MS-DOS, i nomi file non devono eccedere otto caratteri, con una estensione opzionale di tre caratteri.

Caratteri illeciti

Non usare i caratteri seguenti nei nomi MS-DOS:

<	Parentesi angolare sinistra
>	Parentesi angolare destra
.	Punto
"	Virgolette
|	Barra verticale
+	Segno più
=	Segno uguale
;	Punto e virgola
,	Virgola
\	Barra contraria

/	Barra
[	Parentesi quadra sinistra
]	Parentesi quadra destra
:	Due punti

Sebbene alcuni di questi caratteri siano leciti per i nomifile AmigaDOS, non usarli. In particolare, la barra, la barra contraria, la parentesi quadra sinistra, la parentesi quadra destra ed i due punti sono riservati ad usi speciali.

Nome file

Il nome file (o directory) è limitato ad otto caratteri alfanumerici. I caratteri possono essere specificati in minuscolo, ma sono automaticamente convertiti in maiuscolo. È ammesso, ma non raccomandato, lo spazio fra altri caratteri alfanumerici.

Estensione file (".EST")

L'estensione opzionale del file (o della directory) è limitata a tre caratteri alfanumerici preceduti da un punto (.). Il nomefile deve avere soltanto una estensione. I caratteri possono essere specificati in minuscolo, ma sono automaticamente convertiti in maiuscolo. È ammesso, ma non raccomandato, lo spazio fra altri caratteri alfanumerici.

Estensione Workbench (".INFO")

L'unica eccezione all'estensione di tre caratteri è l'estensione Amiga ".info". Quando CrossDOS legge il nome file dal disco MS-DOS, l'estensione ".INF" viene automaticamente estesa a ".info" affinché il file sia riconoscibile dal Workbench. Successivamente, il file scritto sul dischetto MS-DOS con l'estensione ".info" viene memorizzato sul dischetto con l'estensione ".INF".

Il file originale con associato il file ".info" Workbench non deve avere altre estensioni. Creare i file sul dischetto MS-DOS senza estensione, affinché le applicazioni che automaticamente creano i file ".info" operino correttamente.

Qualificatore nome radice (:)

I due punti (:) sono usati come qualificatore del nome radice e si riferiscono al nome del dispositivo fisico, al nome volume del disco, o al nome logico di un percorso directory. Per esempio:

```
PC0:NOMEFILE.EST.
```

Nome volume ("Nome_volume")

Il nome volume in MS-DOS è limitato ad undici caratteri alfanumerici con spazi fra i caratteri. I caratteri possono essere specificati in minuscolo, ma sono automaticamente convertiti in maiuscolo.

Il nome volume viene automaticamente scritto sul disco durante la formattazione. Poiché il nome volume è opzionale per MS-DOS, può non apparire nella directory radice del disco. Quando non è disponibile il nome volume, CrossDOS utilizza il nome di identificazione del blocco di avvio e la data di creazione 1 gennaio 1980 come informazione volume per AmigaDOS. Per esempio,

```
IBM  3.1:NOMEFILE.EST è uguale a
PC0:NOMEFILE.EXT.
```

Qualificatori nome directory (/ oppure \ )

I qualificatori del nome directory possono essere la normale barra AmigaDOS (/) o la barra contraria MS-DOS (\). Questi caratteri sono usati per separare i percorsi directory. Per esempio,

```
PC0:SOTTODIR/NOMEFILE
PC0:SOTTODIR\SOTTOSOTTODIR/NOMEFILE
```

Icone

I dischi creati sui computer MS-DOS sono privi di icona. È possibile visualizzare le pseudo-icone di file e directory su questi dischi selezionando l'opzione Mostrare tutti i file, descritta nel Capitolo 3.

È possibile creare icone Amiga reali sui dischi MS-DOS mediante:

- trascinamento di una icona Amiga nella finestra disco
- salvataggio di un file su disco con un programma che crea icone durante il salvataggio

- creazione di un cassetto sul disco tramite l'opzione Nuovo cassetto
- creazione di una icona in IconEdit e salvataggio dell'icona su disco

MS-DOS converte in .INF l'estensione .info dei file icona, ma CrossDOS li riconosce ancora come file .info. In MS-DOS o altri sistemi operativi PC, questi file non sono riconosciuti e i dati icona in essi contenuti non sono significativi.

Formattazione dischi

Formattare i dischi per MS-DOS osservando la normale procedura di formattazione descritta nel Capitolo 3. Tuttavia occorre selezionare l'icona disco, il nome volume o il nome dispositivo MS-DOS, affinché il disco venga formattato per MS-DOS e non per AmigaDOS. Per esempio, per formattare un disco MS-DOS nell'unità DF0:/PC0: selezionare l'icona PC0:???? e l'opzione Formattare disco.

File di installazione CrossDOS

Questi sono file contenenti liste di parametri e valori necessari per "installare" dispositivi o renderli disponibili al sistema. I programmi di gestione DOS PC0/PC1 DOS sono file di installazione per unità CrossDOS specifiche. La creazione di un file di installazione o la modifica a quello di una unità CrossDOS esistente consentono di creare un nuovo programma di gestione DOS che permetta l'uso di altri dispositivi con CrossDOS.

Per visualizzare un file di installazione esistente, per esempio PC0, usare il visualizzatore testo More. Il file contiene vari elementi di informazione tecnica che descrivono l'unità ed alcune impostazioni utilizzate da AmigaDOS per accedervi. Alcune informazioni sono specifiche dell'unità e devono essere tratte dalla documentazione dell'unità.

Usare un programma di gestione testi, per esempio ED, per creare o modificare i file di installazione CrossDOS. Può essere aggiornato un file di installazione CrossDOS esistente, poiché molte informa-

zioni sono le stesse per altri tipi di unità. L'esempio seguente indica un file di installazione utilizzabile per l'unità rimovibile Syquest:

```
FileSystem     = L:CrossDOSFileSystem
Device         = scsi.device
Unit           = 2
Flags          = 1
Surfaces       = 2
BlocksPerTrack  = 34
LowCyl         = 0
HighCyl        = 2096
Buffers        = 5
BufMemType     = 1
StackSize      = 600
Priority       = 5
GlobVec        = -1
DosType        = 0x4D534800
```

Commodity CrossDOS

La commodity CrossDOS, illustrata in Figura 7-1, controlla le opzioni testo delle unità CrossDOS attive. La finestra commodity CrossDOS visualizza le unità disponibili e permette di impostare per ciascuna unità il Filtro per testi e la Conversione testi separatamente.

Figura 7-1. Finestra commodity CrossDOS

La lista a scorrimento sul lato sinistro elenca i nomi dispositivo delle unità CrossDOS installate (attive). Selezionare l'unità per visualizzarne l'impostazione.

L'opzione Filtro per testi filtra i ritorni carrello e i marcatori di fine file dai file MS-DOS caricati mediante CrossDOS. I file testo MS-

DOS hanno generalmente al termine della riga un ritorno carrello (Ctrl+M) seguito da una interlinea (Ctrl+J). I file MS-DOS possono anche avere al termine del file uno o più marcatori di fine file (Ctrl+Z).

I file testo Amiga necessitano soltanto di interlinee ed i file Amiga non utilizzano marcatori di fine file. Durante la scrittura su un disco MS-DOS la selezione dell'opzione Filtro per testi aggiunge i ritorni carrello prima delle interlinee e pone il marcatore di fine file al termine del testo.

L'opzione Conversione testi controlla la conversione caratteri fra Amiga e MS-DOS, ove differiscono. Alcuni file MS-DOS impostano nel file il bit alto di alcuni caratteri ASCII per attribuire un significato speciale a quel carattere. Selezionando l'opzione Conversione testi con ASCII-7 nel pulsante Tipi di conversione il file si conforma al testo ASCII standard. L'opzione Conversione testi filtra il bit alto soltanto durante la scrittura del file sul disco MS-DOS.

I tipi di conversione testi sono due: completa e solo nomefile. Per la conversione completa, selezionare l'opzione Conversione testi e scegliere un'opzione nel pulsante ciclico. In questo caso vengono filtrati i nomi file ed anche i dati dei file. Per la conversione solo del nome file non selezionare l'opzione Conversione testi. In questo caso vengono filtrati soltanto i nomi file, conformemente al tipo di conversione visualizzato nel pulsante.

Selezionando il file system MS-DOS International (INTL) nel pulsante ciclico Tipi di conversione, la conversione testi tenta di preservare i caratteri internazionali (per esempio, ü, ç, ø). Per trasferire i file testo danesi usare l'opzione file system Dansk.

Nota Le opzioni Filtro per testi e Convesione testi devono essere utilizzate soltanto nel trasferimento di file con CrossDOS. Disabilitarle durante il trasferimento di serie di caratteri, grafica o file binari per evitarne l'alterazione.

Capitolo 8

Serie di caratteri

La serie di caratteri è un disegno grafico applicato a tutti i numeri, caratteri dell'alfabeto e simboli. Consente di cambiare l'aspetto del testo sullo schermo o sui documenti stampanti. Poiché le serie di caratteri hanno degli attributi, quali corsivo o grassetto, possono essere utilizzate per aggiungere enfasi al testo o creare una stampa particolare sui documenti: informale, scolastica, giornalistica, ecc. Questo capitolo descrive l'uso delle serie di caratteri su Amiga e tratta:

- Serie di caratteri
- Tipi di serie di caratteri
- Pannelli di richiesta serie di caratteri
- Programma Preferenze "Font"
- FixFonts
- Intellifont

Serie di caratteri

Su Amiga le serie di caratteri sono memorizzate in Fonts:, che può essere un cassetto o un disco. Sui sistemi con disco fisso la directory FONTS: è sulla partizione SYS:. Sui sistemi a dischetti, le serie di caratteri sono contenute nel dischetto Fonts:. Per utenti esperti di AmigaDOS, usare il comando ASSIGN per aggiungere dischi o cassetti al percorso di ricerca FONTS:.

Tipi di serie di caratteri

Sono disponibili due tipi di serie di caratteri su Amiga: bitmap e outline. Le serie di caratteri a bitmap sono definite come insieme di punti che compongono un carattere. I file Bitmap della serie di caratteri sono memorizzati su disco per dimensione. Il corpo della serie di caratteri outline è definito matematicamente a qualsiasi dimensione o risoluzione necessaria ed è memorizzato soltanto una volta.

Topaz, la serie di caratteri predefinita di Amiga, è di tipo bitmap, memorizzata nella ROM. Altre serie di caratteri a mappatura di bit, fra cui Helvetica, Courier, e Times sono incluse nei dischi Amiga. Tuttavia, è possibile creare od acquistare serie di caratteri aggiuntive bitmap e outline.

Per la selezione di una serie di caratteri occorre specificare anche la dimensione in punti. Un punto equivale a 1/72 di pollice. Dopo aver selezionato la serie di caratteri, nel riquadro a scorrimento del pannello di richiesta serie di caratteri appaiono le dimensioni disponibili del carattere. I numeri più alti rappresentano le serie di caratteri più grandi. La dimensione massima disponibile è 124 punti.

Usare le dimensioni disponibili o introdurne una nuova. Amiga può dimensionare conformemente ad un valore specificato sia le serie di caratteri bitmap che outline. Tuttavia, le serie di caratteri bitmap scalate, sovente appaiono distorte.

Uso delle serie di caratteri a Bitmap (mappatura di bit)

Sebbene queste serie di caratteri producano visualizzazioni accettabili, hanno la risoluzione troppo bassa per le stampe di alta qualità.

Scalare la mappatura di bit, cioè ingrandire o rimpicciolire la configurazione rende i caratteri distorti. Se si introduce una dimensione non disponibile, tentare di raddoppiare o dimezzare una dimensione disponibile per preservarne le proporzioni. Per esempio, per produrre una serie di caratteri Helvetica compresa fra 18 e 24 punti, usare 22 perché è il doppio dell'altezza della serie di caratteri a 11

punti esistente. Le serie di caratteri possono anche essere dimensionate mediante il programma Preferenze "Font" descritto a pagina 8-6.

Alcuni programmi applicativi dispongono di serie di caratteri proprie, programmi di gestione serie di caratteri o tecnologia di dimensionamento serie di caratteri. Possono, o no, utilizzare le serie di caratteri e la tecnologia Amiga. Leggere attentamente il manuale dell'applicativo per apprendere le modalità di produzione delle serie di caratteri necessarie.

Uso delle serie di caratteri outline

Queste serie di caratteri sono disponibili sul software di sistemi Amiga versione 2 o superiore. Amiga utilizza la tecnologia Agfa Compugraphic Intellifont gestita mediante il programma Intellifont, descritto in questo capitolo. Le serie di caratteri Compugraphic per i computer MS-DOS sono in commercio e possono essere utilizzate su Amiga.

A causa dei requisiti di memoria e di dimensione, le serie di caratteri outline sono particolarmente adatte ai sistemi espansi dotati di dischi fissi. Possono essere utilizzate sui sistemi a dischetti, però occorre cancellare dei file dal dischetto di riserva Workbench per liberare spazio.

Queste serie di caratteri possono essere stampate alla massima risoluzione della stampante, tipicamente migliore della risoluzione schermo. Non hanno file separati per ciascuna dimensione in punti; vengono invece generate matematicamente a seconda delle necessità. Ne risulta che la prima volta, la serie di caratteri outline impiega più tempo per l'accesso di una serie di caratteri bitmap.

Pannello di richiesta serie di caratteri

Questo pannello, illustrato in Figura 8-1, permette di cambiare il tipo di serie di caratteri e la dimensione. Il pannello di richiesta standard Amiga è utilizzato dal programma Preferenze "Font" e da alcune applicazioni.

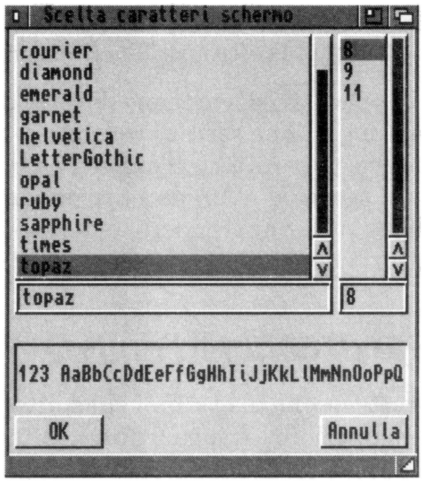


Figura 8-1. Schermo del pannello di richiesta serie di caratteri

Il pannello di richiesta Amiga visualizza in riquadri a scorrimento adiacenti le serie di caratteri disponibili e la corrispondente dimensione in punti. Il nome della serie di caratteri selezionata e la dimensione attuale in punti sono visualizzate nei pulsanti sottostanti i riquadri a scorrimento.

Un riquadro sottostante i pulsanti testo visualizza un campione della serie di caratteri selezionata e la relativa dimensione. Le serie di caratteri più alte possono non apparire completamente nel riquadro. Per visualizzarle, trascinare verso destra il pulsante di dimensionamento del pannello di richiesta.

La selezione di una nuova serie di caratteri non altera la dimensione attuale. Se la serie di caratteri selezionata non esiste nella dimensione attuale viene adattata a quella dimensione. Ricordare che le serie di caratteri a bitmap dopo il dimensionamento possono apparire irregolari o distorte. Per la qualità ottimale selezionare una dimensione esistente. Se la nuova serie di caratteri è di tipo outline occorre un intervallo di tempo per la generazione della nuova serie.

Il pannello di richiesta serie di caratteri Amiga comprende un menu Controllo composto da sei voci. Ultimi caratteri e Nuovi caratteri si spostano lungo la lista delle serie di caratteri visualizzata. Ripristina

richiama la serie di caratteri e la dimensione selezionate all'apertura del pannello. Rilletura disco cerca nuovamente nel percorso di ricerca FONTS: le nuove serie di caratteri aggiunte. OK e Annulla hanno funzione analoga ai pulsanti corrispondenti. Notare che le sequenze di tasti di tastiera per queste opzioni non operano quando è selezionato un pulsante testo.

Selezionare OK per usufruire della serie di caratteri visualizzata o Annulla per ripristinare l'impostazione originale.

Programma preferenze "Font"

Questo programma, la cui finestra è illustrata in Figura 8-2, permette di selezionare lo stile e la dimensione delle serie di caratteri utilizzate da Amiga per la propria interfaccia utente.

Nota Molte applicazioni scelgono le proprie serie di caratteri e non sono influenzate dalle selezioni effettuate nel programma Font.

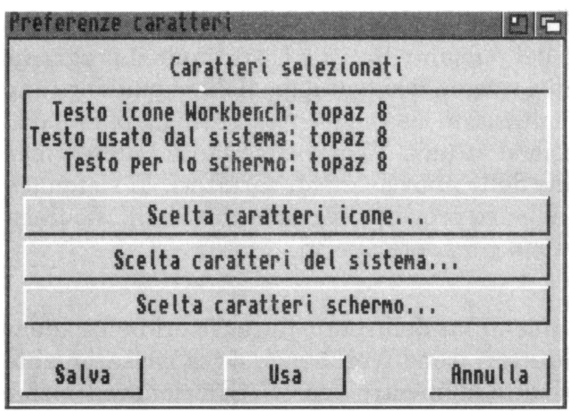


Figura 8-2. Finestra Preferenze caratteri

Campo caratteri selezionati

Visualizza le impostazioni attuali delle serie di caratteri per ciascun tipo di testo sullo schermo.

Pulsanti di selezione serie di caratteri

I tre pulsanti centrali della finestra del programma Font consentono di selezionare il tipo di testo da modificare.

Scelta caratteri icone	La serie di caratteri utilizzata sotto le icone nella finestra del Workbench. È l'unico testo con cui è possibile specificare i colori.
Scelta caratteri del sistema	La serie di caratteri che Amiga utilizza per visualizzare informazioni, per esempio il testo nella finestra del Workbench ed il modo Mostrare per Nome.
Scelta caratteri schermo	La serie di caratteri che appare in menu, barre titolo e pannelli di richiesta.

È possibile cambiare soltanto una serie di caratteri per tipo alla volta. Tuttavia, la serie di caratteri per ciascun tipo può essere cambiata senza uscire dal programma Font.

La selezione del pulsante Salva o Usa chiude il programma Font; il pulsante Salva esegue il salvataggio delle modifiche lungo le sessioni ed il pulsante Usa consente di utilizzare le modifiche soltanto per la sessione attuale. Workbench tenta automaticamente l'impostazione delle nuove serie di caratteri. Il sistema chiede di chiudere le finestre progetto, strumenti o Shell. Le finestre disco o cassetto possono rimanere aperte.

Nota La modifica della serie di caratteri nell'opzione Scelta caratteri icone Workbench forza l'azzeramento delle icone in tutte le finestre aperte. Selezionare l'opzione Aggiornare tutto per ripristinare le posizioni precedenti.

La selezione del pulsante Annulla chiude il programma Font senza apportare modifiche.

Pannelli di richiesta selezione serie di caratteri

I tre pannelli di richiesta selezione serie di caratteri visualizzano le serie di caratteri disponibili con relative dimensioni in punti, ed anche la serie di caratteri attuale per il tipo di testo selezionato.

Tutte le serie di caratteri possono essere utilizzate per il testo del Workbench o dello schermo. Tuttavia, le serie di caratteri utilizzate per il testo usato dal sistema devono essere non proporzionali, quali Topaz o Courier. Le serie di carattere non proporzionali, o monospaziate, hanno tutte la stessa larghezza.

Trascinare la barra scorrevole o usare le frecce di scorrimento per visualizzare tutte le serie di caratteri disponibili. Per selezionare una serie puntarla e premere il tasto di selezione.

Il pannello di richiesta del Testo icone Workbench consente di specificare il colore del testo, o del testo e dello fondo con il pulsante ciclico Modo:

- La selezione Testo nel pulsante Modo visualizza il testo nel colore specificato dal pulsante di selezione colore testo; il campo è trasparente.
- La selezione Testo e Fondo permette di specificare un colore opaco per il fondo. Questa opzione rende leggibile il testo, indipendentemente dal motivo di fondo.
- Cambiare il colore del testo o fondo selezionando sia per il testo, sia per il fondo, il campo colori vicino al pulsante di visualizzazione. Scegliere due colori differenti; se il testo ha lo stesso colore dello sfondo le parole sono illeggibili.

Il numero di colori disponibili è determinato dal modo schermo del Workbench attuale, ed i colori sono determinati dal programma Palette. I colori dello schermo del Workbench possono essere modificati soltanto mediante il programma Palette.

FixFonts

FixFonts è un programma di aggiornamento dei file .font, dopo aver aggiunto o cancellato le serie di caratteri. FixFonts aggiorna tutti i file .font affinché corrispondano ai cassetti delle serie di caratteri. Premendo due volte il tasto del mouse sull'icona FixFonts, si attiva l'icona ma non si apre alcuna finestra.

Intellifont

Il programma Intellifont, residente nel cassetto System del disco Workbench, gestisce su Amiga le serie di caratteri outline Intellifont. Intellifont installa sul sistema le nuove serie di caratteri outline, specifica la nuova dimensione delle serie esistenti e cancella quelle non più necessarie. Intellifont consente anche di creare versioni a mappatura di bit delle serie di caratteri outline di qualsiasi dimensione, utilizzabili in applicazioni che non supportano direttamente le serie outline.

Intellifont utilizza le serie di caratteri Agfa Compugraphic dai dischi MS-DOS FAIS, ed anche dai dischi di serie di caratteri di Amiga. Poiché i dischi Compugraphic FAIS standard hanno formato MS-DOS, devono essere utilizzati CrossDOS, Amiga Bridgeboard o altri emulatori MS-DOS per convertire i file nel formato AmigaDOS. Dopo l'installazione corretta, le serie di caratteri sono disponibili per i programmi applicativi in grado di utilizzarle.

Installazione delle serie di caratteri outline

La Figura 8-3 illustra la finestra Intellifont.

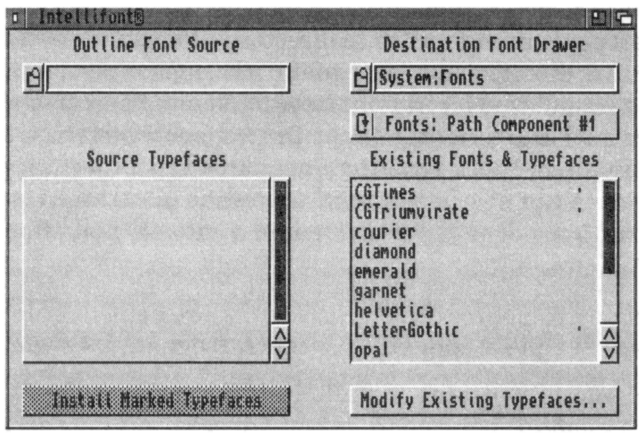


Figura 8-3. Finestra Intellifont

Nota Nel programma Intellifont è sempre disponibile l'aiuto; è sufficiente premere il tasto Help. Selezionare gli elementi della finestra Intellifont per visualizzarne la descrizione dettagliata delle funzioni. Per uscire dallo schermo di aiuto premere Esc.

Installazione di una serie di caratteri outline:

1. Introdurre il percorso completo delle serie di caratteri nel pulsante testo Outline Font Source (Sorgente serie di caratteri outline) o selezionare il pulsante di chiusura file vicino per aprire un pannello di richiesta file. Il percorso deve terminare con la directory che contiene i file .type delle serie di caratteri outline.

2. Selezionare OK ed il pulsante scorrevole Source Typefaces (Stile sorgente) visualizza le serie di caratteri outline disponibili in quella directory.

3. Verificare di installare le serie di caratteri nel cassetto visualizzato nel pulsante testo Destination Font Drawer (Cassetto di destinazione serie di caratteri) . Se il percorso di assegnazione FONTS: comprende più directory delle serie di caratteri, usare il pulsante ciclico Fonts: Path Component (Componenti percorso Fonts:) per commutare fra le directory. Può anche essere introdotta una directory non assegnata. (In questo caso, il pulsante ciclico visualizza Not in Fonts: Path (Non nel percorso Fonts:).) I contenuti di Destination Font Drawer sono visualizzati nel pul-sante scorrevole Existing Fonts and Typefaces (Serie di caratteri e tipi di stile esistenti). Le serie di caratteri outline sono contras-segnate a destra da un punto (•) nella finestra a scorrimento.
4. Nel riquadro Source Typefaces selezionare i tipi di stile da installare. I tipi selezionati sono contrassegnati dal segno più (+).
5. Selezionare il pulsante Install Marked Typefaces (Installa stili contrassegnati) per copiare le serie di caratteri nel cassetto di destinazione delle serie.
6. Selezionare il pulsante Modify Existing Typefaces (Modifica stili esistenti) per aggiungere o cancellare le dimensioni in punti per le serie di caratteri outline elencate nel riquadro degli stili sorgente.

Modifica serie di caratteri definite

Dalla finestra Modify Existing Typefaces è possibile creare o rimuovere la dimensione in punti e mappare a bit immagini per uno stile. La finestra, illustrata in Figura 8-4, elenca gli stili e le dimensioni disponibili nel cassetto selezionato dalla finestra Intellifont.

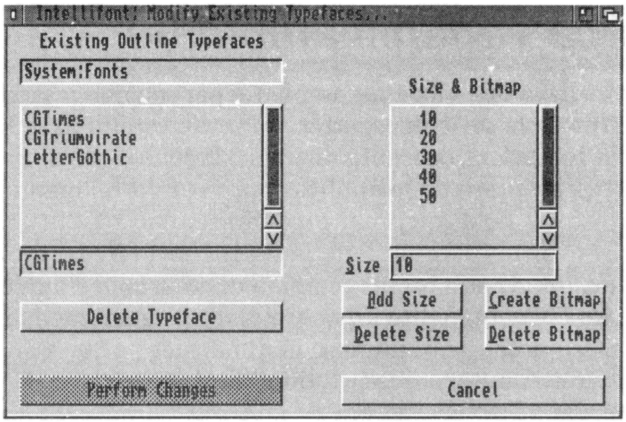


Figura 8-4. Finestra Modify Existing Typefaces

Selezionare il tipo di stile da modificare. Usare i pulsanti indicati nella metà inferiore dello schermo e le relative funzioni:

Delete Typeface (Cancella stile)	Selezionare uno degli stili definiti esistenti. Lo stile selezionato appare nel riquadro. Selezionare questo.
Add Size (Aggiungi dimensione)	Introdurre una nuova dimensione nel riquadro Size e selezionare questo pulsante.
Delete Size (Cancella dimensione)	Selezionare la dimensione o introdurla nel riquadro Size e selezionare questo pulsante.
Create Bitmap (Crea bitmap)	Crea una mappatura di bit per la dimensione visualizzata nel riquadro Size. Creare la mappa-tura di bit della dimensione comunemente usata.
Delete Bitmap (Cancella bitmap)	Cancella il file della mappatura di bit per la dimensione visualizzata. La dimensione è ancora disponibile come serie di caratteri outline.
Perform Changes (Esegui modifiche)	Salva le modifiche.
Cancel (Annulla)	Ritorna alla finestra Intellifont originale.

Il pulsante di chiusura chiude le finestre Intellifont ed esce dal programma.

Sequenze di tasti di tastiera: anziché selezionare i pulsanti descritti precedentemente, premere la lettera iniziale del pulsante (che appare sottolineata).

Modifica variabili ambiente

Intellifont utilizza due variabili ambiente per memorizzare le specifiche concernenti le serie di caratteri definite: Intellifont e Diskfont. La variabile Intellifont consente di creare la lista delle dimensioni tipicamente presentate dalle applicazioni nei relativi menu delle serie di caratteri. Le dimensioni predefinite sono 15, 30, 45, 60, e 75. Creare la variabile Intellifont se si utilizzano frequentemente altre dimensioni. Usare un programma di creazione e modifica testi per creare un file contenente una lista di dimensioni memorizzate in formato ASCII; il massimo numero di dimensioni è 20. Salvare il file in SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Intellifont.

La variabile Diskfont specifica i parametri usati da diskfont.library durante la conversione di uno stile definito in una serie di caratteri grafica Amiga. Il formato della variabile è il seguente:

```
XDPI/N, YPDI/N, XDOTP/N, YDOTP/N
```

I parametri XDPI e YDPI regolano il rapporto di forma, il cui valore predefinito è 1:1. Se le serie di caratteri devono essere utilizzate nel modo di visualizzazione ad alta risoluzione, regolare il rapporto di forma cambiando il valore XDPI in 100 ed il valore YDPI in 50. Usare un programma di creazione e modifica testi per cambiare i valori e salvare il file in SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Diskfont. Per esempio:

```
XDPI 100 YDPI 50
```

Se è specificato XDPI occorre specificare anche YDPI.

I parametri XDOTP e YDOTP controllano la percentuale della dimen-sione in punti (lo spazio riempito da un punto in relazione alla risoluzione schermo). Il valore predefinito di XDOTP e YDOTP è 100 (il punto riempie la stessa dimensione come specificato dalla risoluzione) e non deve essere modificato. Se è specificato XDOTP occorre specificare anche YDOTP.

Nota Occorrono valori molto grandi o molto piccoli di XDOTP o YDOTP per poter notare la differenza.

Capitolo 9
Stampanti

Questo capitolo descrive le modalità di configurazione di Amiga per la comunicazione con una stampante. Fornisce istruzioni sulle modalità d'uso di:

- Programmi di gestione stampante
- Programma Preferenze "Printer"
- Programma Preferenze "PrinterGfx"
- Programma Preferenze "PrinterPS"

Per configurare una stampante occorre avere il programma di gestione stampante necessario nel cassetto Devs/Printers e selezionare la stampante nel programma Preferenze "Printer". Il programma Preferenze PrinterGfx consente di selezionare prestazioni grafiche opzionali per stampante. Il programma Preferenze PrinterPS permette di configurare ed eseguire la stampa con una stampante PostScript.

Programmi di gestione stampante

Il programma di gestione stampante agisce come traduttore ed abilita Amiga a comunicare con un particolare modello di stampante. Stampanti differenti richiedono informazioni in formati differenti. Il programma di gestione stampante ottiene le informazioni da Amiga e le traduce nel formato corretto per la particolare stampante. Il programma di gestione stampante selezionato è utilizzato sia per il testo sia per la grafica.

Il programma di gestione stampante deve essere contenuto nel cassetto Devs/Printers del disco di avvio Amiga, affinché sia disponibile all'uso. I programmi di gestione stampante sono già preinstallati nel cassetto Storage/Printers sul disco Amiga Extras. Se il programma di gestione stampante occorrente non è nel cassetto Devs/Printers, copiarlo dal cassetto Storage/Printers.

Nel prosieguo è descritta la procedura di copia dei programmi di gestione stampante sui sistemi a dischetti:

1. Selezionare la finestra del Workbench ed aprire il cassetto Devs.
2. Inserire il disco Extras nell'unità ed aprirne la finestra.
3. Aprire il cassetto Storage.
4. Aprire il cassetto Printers nella finestra Storage. Far scorrere le icone dei programmi di gestione stampante sino a localizzare il programma corretto.
5. Trascinare l'icona del programma di gestione corretto sull'icona cassetto Printer nella finestra del Workbench Devs.

   Sui sistemi con una unità a dischetti, i pannelli di richiesta invitano a scambiare i dischetti Workbench e Extras per terminare l'operazione di copiatura.

   Sui sistemi con due unità a dischetti, inserire un disco in ciascuna unità, quindi eseguire l'operazione di copiatura dal disco Extras direttamente al disco Workbench.

Dispositivi di uscita per stampante

Il dispositivo di uscita per stampante standard Amiga è PRT:, utilizzato da tutti i programmi di gestione stampante Amiga. È possibile eludere il programma di gestione stampante Amiga ridirigendo l'uscita verso PAR: o SER:, che invia l'uscita direttamente alla porta parallela o seriale. La ridirezione verso PAR: o SER: consente di utilizzare il programma di gestione stampante di una applicazione, anziché quello di Amiga.

Dispositivi multipli

Sui sistemi con più stampanti o con più porte parallele o seriali, usare il parametro UNIT per selezionare il dispositivo di uscita da utilizzare.

L'abilitazione del parametro UNIT nel programma Preferenze "Serial" visualizza la richiesta testo Unità base nella finestra di quel programma, per la designazione del dispositivo di uscita seriale. Introdurre il numero della porta seriale alla quale è collegata la stampante di destinazione e selezionare Usa. Quando l'opzione Porta stampante viene posta su Seriale nel programma Preferenze "Printer", la stampa viene inviata a quella stampante. (Tutti i parametri del programma Serial devono essere impostati correttamente affinché la stampante seriale operi.)

L'abilitazione del parametro UNIT nel programma Preferenze "Printer" visualizza la richiesta testo Unità nella finestra del programma. Se l'hardware parallelo o seriale dispone di più porte, ciascuna porta ha un proprio numero di unità. Riferirsi alla documentazione del costruttore hardware per determinare il numero unità corretto.

Programma preferenze "Printer"

Questo programma permette di selezionare un programma di gestione stampante, la porta stampante e numerose opzioni testo. La Figura 9-1 illustra la finestra del programma Preferenze "Printer".

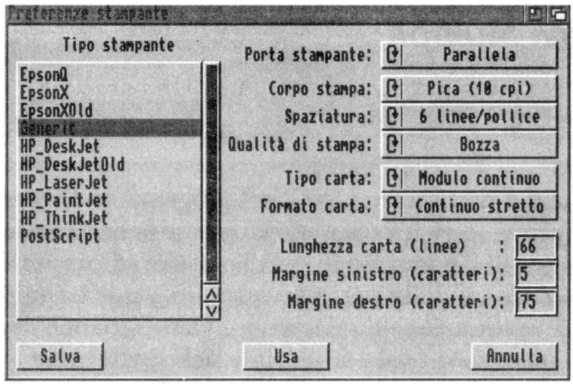


Figura 9-1. Finestra Preferenze stampante

Il pulsante scorrevole Tipo stampante visualizza una lista dei programmi di gestione stampante disponibili installati nel cassetto Devs/Printers.

Selezionare il programma di gestione stampante puntandone il nome e premendo il tasto di selezione. Il programma di gestione selezionato appare nel riquadro sottostante il pulsante scorrevole.

Nota Se si configura una stampante PostScript mediante il programma Preferenze "Printer", vengono eluse le impostazioni testo e grafica effettuate nei programmi Preferenze "Printer" e Preferenze "PrinterGfx". Tuttavia, occorre ancora selezionare una Porta stampante.

Se il programma di gestione stampante non è contenuto nel cassetto Devs/Printers o nel cassetto Storage/Printers selezionare Generic. Ciò fa si che molte stampanti stampino testo normale senza grafica o altri tipi di stile, quali corsivo o grassetto.

La finestra del programma Preferenze "Printer" comprende i pulsanti seguenti:

Porta stampante

Specifica la porta Amiga a cui è collegata la stampante: Seriale o Parallela.

Corpo stampa

Specifica il corpo, che è il numero di caratteri per pollice (CPI) stampati orizzontalmente. Maggiore è il numero, minore è lo spazio fra i caratteri. Le opzioni disponibili sono Pica, Elite, e Fine.

Spaziatura

Specifica il numero di linee testo stampate nello spazio verticale di 1 pollice. Selezionare 6 linee/pollice o 8 linee/pollice; maggiore è il numero, minore è lo spazio fra le linee.

Qualità di stampa

Determina la qualità della stampa. La selezione dell'opzione Bozza produce stampe più rapide ma di qualità inferiore. La selezione dell'opzione Lettera produce stampe più lente ma di qualità più elevata.

Tipo carta

Specifica il tipo di carta usato. Le opzioni sono Continuo (alimentatore modulo continuo) o Singolo (alimentatore foglio singolo).

Formato carta

Specifica il formato della carta utilizzata. Selezionando il formato Personalizzato si eliminano i problemi di stampa che possono insorgere con le stampanti a matrice di punti. Se è selezionata l'opzione Personalizzato specificare il numero esatto di linee sulla carta nel pulsante Lunghezza carta.

Lunghezza carta

Numero totale di linee della pagina, compresi i margini superiore e inferiore. Per esempio, la pagina di 11" con sei linee per pollice è lunga 66 linee. Per cambiare il valore predefinito, selezionare il pulsante, cancellare il valore esistente, digitare il nuovo numero e premere Invio.

Margine sinistro

Larghezza, in numero di caratteri, dal bordo sinistro del foglio alla posizione di inizio testo. Il passo (numero di caratteri in un pollice orizzontale) influisce sulla dimensione del margine. Per esempio, il margine da un pollice equivale a 10 quando è usato il passo 10. Per cambiare il valore predefinito, selezionare il pulsante, cancellare il valore esistente, digitare il nuovo valore e premere Invio.

Margine destro

Larghezza, in numero di caratteri, dal bordo sinistro del foglio alla posizione di inizio del margine destro. Per cambiare il valore predefinito, selezionare il pulsante, cancellare il valore esistente, digitare il nuovo valore e premere Invio.

Programma preferenze "PrinterGfx"

Il programma Preferenze "PrinterGfx" supporta le prestazioni grafiche estese per stampante. Prima di usare questo programma, selezionare il programma di gestione stampante corretto mediante il programma Preferenze "Printer". La Figura 9-2 illustra la finestra del programma Preferenze "PrinterGfx".

Nota Se si configura la stampante PostScript mediante il programma Preferenze "Printer", vengono eluse le impostazioni testo e grafica effettuate nei programmi Preferenze "Printer" e Preferenze "PrinterGfx".

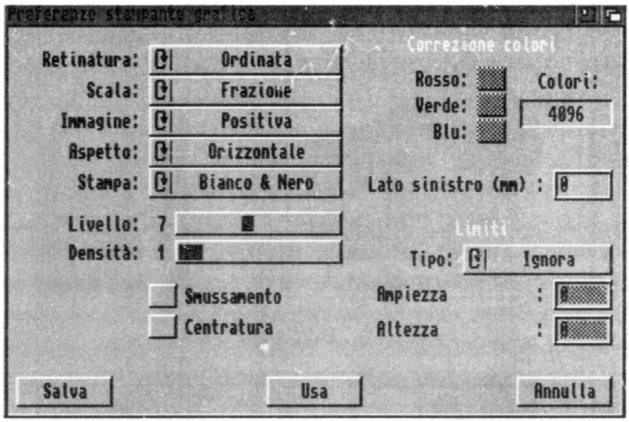


Figura 9-2. Finestra Preferenze stampante grafica

Il programma Preferenze "PrinterGfx" comprende i pulsanti seguenti:

Retinatura

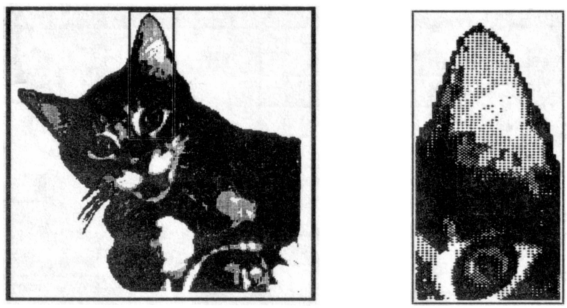
La retinatura stampa configurazioni di punti in colori differenti (o densità differenti), affinché appaiano come colore unico o come tonalità di grigio. Le opzioni di retinatura disponibili sono:

Ordinata Tipo standard di retinatura. Le intensità dei colori sono formate mediante una configurazione ordinata di punti. I punti variano nel colore, ma hanno la stessa densità e vengono stampati in righe orizzontali e verticali rettilinee.

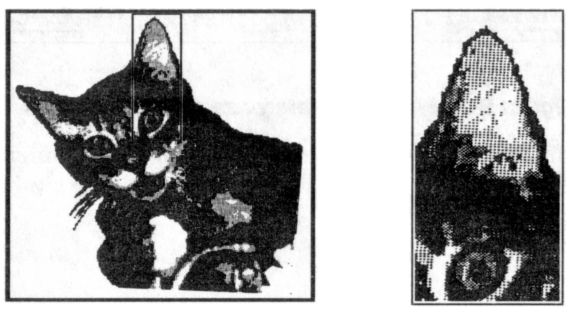
Mezzitoni Le intensità dei colori sono formate variando la dimensione e la densità dei punti.

Floyd-Steinberg Le intensità dei colori sono formate da una complessa fromula algoritmica. La retinatura Floyd-Steinberg pro-duce sfumature più tenui distribuendo le intensità di ciascun punto attraverso i punti che lo comprendono, ed anche attraverso i punti adiacenti.

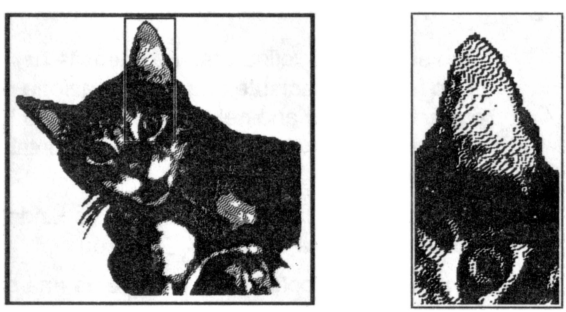
La Figura 9-3 illustra i risultati dei differenti metodi di retinatura; le immagini sono state generate su una stampante a 300 punti per pollice.



Ordinata



Mezzitoni



Floyd-Steinberg

Figura 9-3. Metodi di retinatura

Scala

La scala è il processo di modifica delle dimensioni di una immagine. La dimensione attuale della stampa è determinata dall'impostazione Limiti, descritta a pagina 9-12. Le opzioni disponibili sono:

Frazione Corrisponde strettamente alla dimensione impostata nell'opzione Limiti, distorcendo eventualmente l'immagine. I punti vengono allargati o ridotti se necessario. Questa opzione opera in modo ottimale durante la stampa di immagini con sfumatura estensiva.

Intero Stampa qualsiasi punto sullo schermo in numero pari di punti. (Se una immagine sullo schermo è 320 x 200, l'immagine stampante può essere 320 x 200, 640 x 400, o 960 x 600.) Selezionare questa opzione durante la stampa di una immagine contenente linee verticali ed orizzontali (per esempio, una griglia o un testo).

Immagine

Determina le modalità di stampa di una immagine. Questa opzione riguarda soltanto la stampa in Bianco & Nero e nella Scala di grigi. Se impostata su Positiva, l'immagine viene stampata come appare sullo schermo. Se impostata su Negativa, l'immagine appare inversa, analogamente ad un negativo fotografico.

Aspetto

Determina la direzione di stampa dell'immagine su carta. Se impostata su Orizzontale (denominata sovente Portrait), l'immagine viene stampata come appare sullo schermo. Se impostata su Verticale (denominata sovente Landscape), l'immagine viene stampata lateralmente.

Stampa

Consente di selezionare i colori da stampare. Non tutte le stampanti supportano queste opzioni. Le opzioni disponibili sono:

Bianco & Nero I colori vengono stampati in bianco o nero, determinati dall'impostazione del Livello. La retinatura non ha effetto.

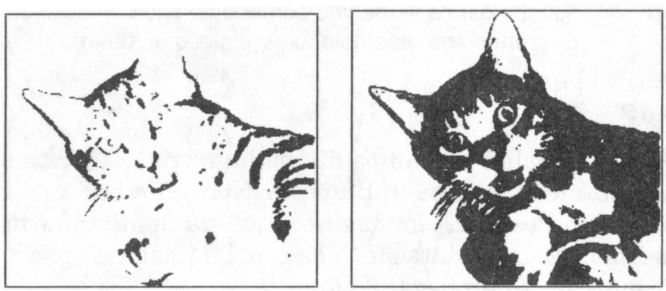
Scala di grigi 1 I colori vengono stampati in varie tonalità di grigio.

Scala di grigi 2 Questa opzione supporta un massimo di quattro tonalità di grigio ed è utilizzata per la stampa di immagini disegnate con il monitor A2024.

Colori I colori sono stampati come appaiono sullo schermo. Può essere usata soltanto con le stampanti a colori.

Livello

Determina quali colori dello schermo vengono stampati in bianco o in nero. Questa impostazione ha effetto soltanto nel modo Bianco & Nero. L'incremento del valore di Livello causa la stampa di più colori neri. La Figura 9-4 illustra gli effetti di impostazioni Livello differenti.



Livello = 8 ***Livello = 13***

Figura 9-4. Impostazioni livello

Densità

Seleziona la densità della stampa grafica. La densità è inversamente proporzionale alla velocità di stampa sulle stampanti con densità multiple. Quando è selezionata la densità maggiore, più punti creano una immagine più nitida. Tuttavia, occorre più tempo per la stampa dell'immagine.

Questa opzione non è supportata da tutte le stampanti.

Smussamento

Questa opzione consente di livellare le linee che appaiono frastagliate. È particolarmente adatta ai programmi che eseguono lo scarico grafico del testo. All'attivazione dell'opzione di smussamento, la stampa può essere rallentata.

La retinatura Floyd-Steinberg non può essere utilizzata con lo Smussamento.

Centratura

Centra orizzontalmente l'immagine stampata sulla pagina. I valori introdotti per l'opzione Lato sinistro sono ignorati quando è abilitata questa opzione.

Correzione colori

Rende i colori della stampa uguali a quelli dello schermo. La correzione colori può essere utilizzata sul rosso, verde, o blu, oppure su una combinazione di colori.

La correzione colori riduce il numero di colori stampati. Se non è usata, tutti i colori disponibili visualizzati da Amiga possono essere stampati su una stampante a colori. Ciascun colore selezionato per la correzione perde numerose tonalità. Il numero di colori stampabili è indicato nel pulsante Colori alla destra dei riquadri correzione colori.

Lato sinistro

Determina la distanza di spostamento dell'immagine stampata. È analoga all'impostazione del margine sinistro. Questa opzione è disabilitata dall'opzione Centratura.

Per introdurre il valore, selezionare il pulsante Lato sinistro, cancellare il valore attuale e premere Invio. La selezione di sistema metrico dal menu Opzioni consente di specificare il valore in millimetri anziché decimi di pollice.

Limiti/tipo

Interpreta i limiti di ampiezza ed altezza, conformemente all'impostazione del Tipo. Le opzioni disponibili sono:

Ignora Ignora i limiti di Ampiezza ed Altezza. La dimensione dell'immagine stampata è quella richiesta dall'applicazione. L'unica restrizione stabilisce che l'ampiezza non deve essere superiore a:

$$\frac{(\text{margine destro} - \text{margine sinistro}) + 1}{\text{caratteri per pollice/mm}}$$

L'altezza è generalmente limitata alla lunghezza della carta.

Delimitato La dimensione dell'immagine stampata è legata ai limiti dell'Ampiezza e dell'Altezza. Per esempio, se l'immagine stampata deve essere esattamente 4,0 x 5,0 pollici, impostare l'Ampiezza su 40, l'Altezza su 50 e selezionare Delimitato. L'ampiezza e l'altezza sono normalmente interpretate in decimi di pollice, oppure in millimetri se è selezionata l'opzione sistema metrico nel menu Opzioni.

Assoluto I limiti dell'Ampiezza e dell'Altezza sono interpretati come valori assoluti. Per esempio, se l'immagine stampata deve essere esattamente 4,0 x 5,0 pollici, impostare l'Ampiezza su 40, l'Altezza su 50 e selezionare Assoluto. Ciò modifica l'immagine per adattarla. Per usare questa opzione occorre anche selezionare la scala frazionaria. La selezione di sistema metrico nel menu Opzioni consente di specificare il valore in millimetri anziché decimi di pollice.

Tuttavia, è possibile usare Assoluto per ottenere una norma-le stampa del rapporto di forma che è un'ampiezza od un'altezza specifica, ma non entrambe. Impostare il limite di Ampiezza o Altezza alla dimensione desiderata ed impostare l'altro limite a zero. Per esempio, se l'Ampiezza è impostata su 40 e l'Altezza su 0, l'immagine stampata è larga 4,0 pollici ed alta conformemente al rapporto di forma corretto. Se entrambe le dimensioni sono poste a zero, l'immagine stampata è più ampia possibile, ed alta quanto necessario per mantenere la proporzione dell'immagine.

Per punti I limiti dell'Ampiezza e dell'Altezza sono interpretati in punti. Se uno di questi valori è impostato su zero si applicano le stesse regole dell'opzione Assoluto. La stampa ha l'ampiez-za o l'altezza specificata necessaria per mantenere la pro-porzione.

Multiplo I limiti dell'Ampiezza e dell'Altezza sono usati per moltiplicare l'ampiezza e l'altezza dell'immagine originale. Per esempio, se si specifica l'Ampiezza 2 e l'Altezza 4, l'ampiezza in punti dell'immagine stampata equivale al doppio dell'immagine ori-ginale, e l'altezza è quattro volte maggiore.

Ampiezza/ Altezza Consente di specificare le dimensioni della stampa. Il valore è interpretato in incrementi di decimi di pollice o millimetri, a meno che il Tipo selezionato non sia Per punti o Multiplo. Per introdurre un valore, selezionare la richiesta testo, cancellare il valore attuale, digitare il valore corretto e premere Invio.

Suggerimenti per la stampa grafica rapida

- Abbassare la densità.
- Usare l'impostazione di aspetto orizzontale anziché verticale.
- Impostare l'opzione Stampa su Bianco & Nero se si utilizza una immagine a due colori. È più rapida della stampa a colori o con tonalità di grigio.
- Usare l'opzione Smussamento soltanto per le copie finale perché raddoppia il tempo per la stampa.
- Usare la retinatura Ordinata o Mezzitoni perché non aumenta il tempo per la stampa. La retinatura Floyd-Steinberg raddoppia il tempo per la stampa.
- Aumentare la velocità di stampa di uno schermo ad Alta risoluzione che utilizza oltre quattro colori, spostando lo schermo in secondo piano dopo l'inizio della stampa. Per eseguire questa operazione premere i tasti Amiga sinistro+N.

Programma preferenze "PrinterPS"

Il programma Prefereze "PrinterPS", la cui finestra è illustrata in Figura 9-5, consente di controllare la stampa di testo e grafica sulle stampanti PostScript. Usare questo programma soltanto se è installata una stampante PostScript e se è selezionata l'opzione PostScript nel programma Preferenze "Printer".

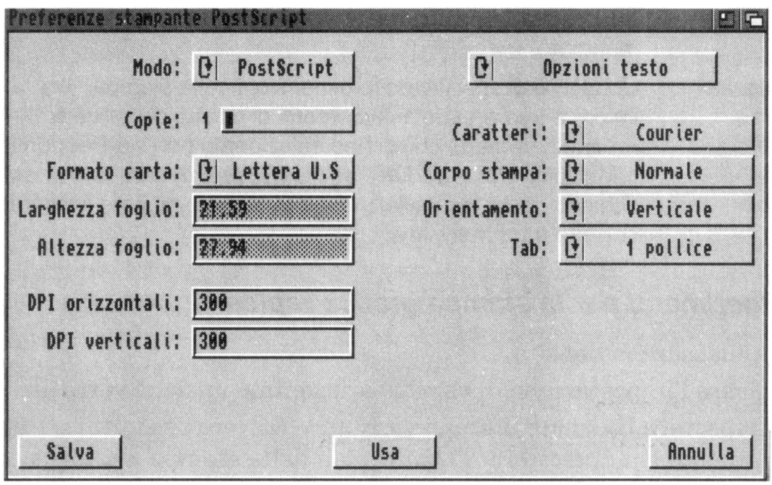


Figura 9-5. Finestra Preferenze stampante Postscript

Il menu Impostazioni di questo programma comprende un'opzione aggiuntiva: Sistema di misura. Il suo sottomenu consente di selezionare Centimetri, Pollici, o Punti. Le unità selezionate servono per visualizzare i valori dell'ampiezza, altezza e dell'impostazione margini. L'impostazione predefinita è Pollici.

Il programma Preferenze "PrinterPS" comprende i pulsanti seguenti:

Modo

Questa opzione consente di selezionare PostScript o Diretto. Nel modo PostScript il programma di gestione o driver converte per PostScript le uscite testo ricevute ed invia i risultati alla stampante.

L'opzione Diretto elude il programma di gestione PostScript ed invia i dati direttamente alla stampante. L'opzione Diretto permette ai programmi che emettono PostScript di inviare i propri codici PostScript direttamente alla stampante.

Copie

Specifica il numero di copie da stampare per ciascuna pagina, da 1 a 99.

Formato carta

Questa opzione permette di definire la dimensione della carta da usare: Lettera U.S., Legale U.S., DIN A4 e Persona. La selezione di questo pulsante imposta i valori nei pulsanti ciclici Larghezza foglio e Altezza foglio affinché corrispondano al formato corretto.

Larghezza foglio e altezza foglio

I pulsanti Larghezza foglio e Altezza foglio consentono di specificare le dimensioni carta esatte per formati pagina personalizzati. Questi due pulsanti appaiono deselezionati sino alla scelta dell'opzione Personalizzato nel pulsante Formato carta.

DPI orizzontali e DPI verticali

I pulsanti DPI orizzontali e DPI verticali permettono di specificare i punti per pollice da usare nella stampa. Il programma di gestione utilizza questa risoluzione per tutte le retinature ed altre operazioni. L'uso di impostazioni DPI differenti da quelle della stampante PostScript produce stampe con un rapporto di forma distorto.

Pulsante ciclico del pannello

Questo pulsante permette di scegliere fra quattro pannelli opzione aggiuntivi: Opzioni testo, Dimensioni testo, Opzioni grafiche e Scala grafica. Il pannello selezionato determina il gruppo di pulsanti visualizzati.

Opzioni testo

Le opzioni testo sono illustrate in Figura 9-6.

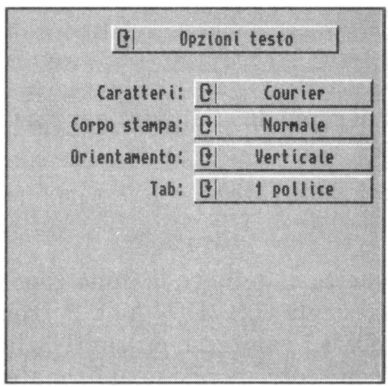


Figura 9-6. Finestra Preferenze stampante PostScript/Opzioni testo

Caratteri Seleziona le serie di caratteri da stampare. Queste serie di caratteri stampante incorporate sono utilizzate quando il testo è inviato alla stampante.

Corpo stampa Seleziona il passo di stampa Normale, Compresso o Espanso.

Orientamento Seleziona l'orientamento della stampa fra orizzontale (Portrait) o verticale (Landscape). Usare l'orientamento Landscape per le buste.

Tab Specifica le modalità di gestione dei tabulatori nel file stampato. Le opzioni disponibili sono: 4 caratteri, 8 caratteri, 1/4 di pollice, 1/2 pollice e 1 pollice. Usare le impostazioni in pollici con le serie di caratteri proporzionali.

Dimensioni testo

Le dimensioni testo sono illustrate in Figura 9-7.

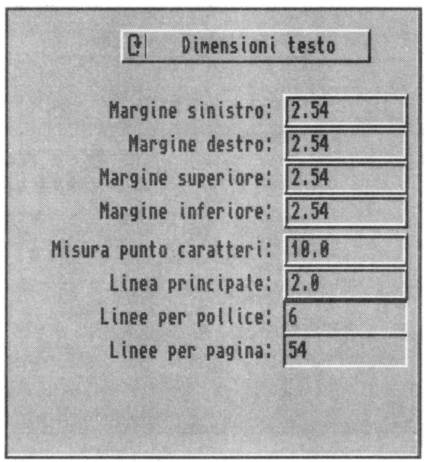


Figura 9-7. Finestra Preferenze stampante PostScript/ Dimensioni testo

Pulsanti margine — Specificano i quattro margini della stampa. I valori introdotti si riferiscono ai rispettivi bordi della carta, purché i valori dell'ampiezza e dell'altezza carta siano stati specificati precedentemente.

Misura punto caratteri — Specifica la dimensione della serie di caratteri da usare quando il testo viene inviato alla stampante.

Linea principale — Specifica la quantità di linee principali nel testo. È la distanza fra la fine di una linea e l'inizio della linea successiva.

Linee per pollice — Visualizza il numero approssimato di linee per pollice, in base ai valori delle opzioni Misura punto caratteri e Linea principale.

Linee per pagina — Visualizza il numero di linee per pollice, in base ai valori delle opzioni Misura punto caratteri, Linea principale, Altezza carta, Margine superiore e Margine inferiore.

Opzioni grafiche

Le opzioni grafiche sono illustrate in Figura 9-8.

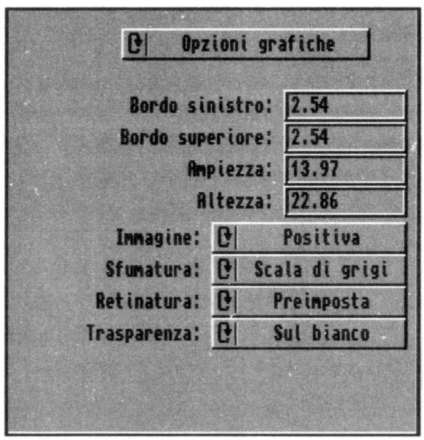


Figura 9-8. Finestra Preferenze stampante PostScript/Opzioni grafiche

Pulsanti bordo/dimensione Sono analoghi ai quattro pulsanti margine, ma specificano l'area utilizzata per la stampa grafica.

Immagine Positiva/Negativa.

Sfumatura Le opzioni disponibili sono Bianco & Nero, Scala di grigi e Colore.

Retinatura Quando è selezionata la sfumatura Scala di grigi le opzioni disponibili sono Preimposta, Punteggiata, Verticale o Orizzontale. L'impostazione predefinita è la sfumatura mezzitoni normale. La puntinatura è analoga alla sfumatura mezzitoni, ma con punti molto ampi per effetti speciali. Le opzioni Verticale ed Orizzontale rappresentano scale di grigi con linee verticali ed orizzontali di diverso spessore molto vicine.

Trasparenza Seleziona quale colore dell'immagine, se presente, non è stampato: Colore 0, Nessuna o Sul bianco. Colore 0 è il primo colore della tavolozza dei colori immagine (nella stampa di uno schermo Workbench è il fondo grigio). Il bianco è il colore con i componenti rosso, verde e blu al valore massimo. Selezionando nessuna anche il colore più chiaro dell'immagine riceve una sfumatura per essere posto in constrasto con il bianco della carta. L'opzione Trasparenza non è disponibile con la sfumatura in Bianco & Nero.

Scala grafica

Controlla la dimensione, l'orientamento ed il rapporto di forma dell'immagine grafica stampata. Gli effetti delle differenti opzioni disponibili nella Scala grafica sono indicati dalle quattro immagini della Scala campione visualizzate a destra in fondo alla finestra. Le aree con sfumatura rappresentano le aree di stampa di varie dimensioni e forme. La resa dell'immagine sorgente varia conformemente alla modifica dell'impostazione dei pulsanti ciclici. La Figura 9-9 visualizza l'opzione Scala grafica selezionata con il pulsante ciclico del pannello.

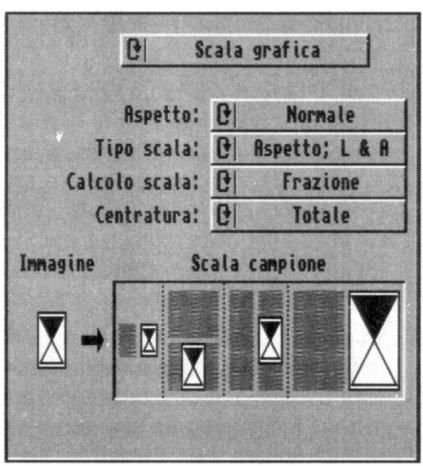


Figura 9-9. Finestra Preferenze stampante PostScript/Scala grafica

Aspetto Specifica Normale o Orizzontale per la stampa grafica. Questa operazione è eseguita prima di altre operazioni grafiche, compresa la scala.

Tipo scala Seleziona fra sette tipi di scala. Tutti i tipi di scala controllano le modalità di stampa dell'immagine nell'area di stampa specificata dai pulsanti di bordo/dimensione. I tipi di scala Aspetto preservano il rapporto di forma dell'immagine; i tipi Adatta non lo preservano. I tipi disponibili sono i seguenti:

1 Nessuno. Stampa l'immagine senza scala. L'immagine può essere incollata sul bordo destro o inferiore per adattarsi all'area specificata.

2 Aspetto; Larghezza. Aumenta la dimensione orizzontale conformemente all'area di stampa ed effettua la scala della dimensione verticale per preservare il rapporto di forma. La dimensione verticale, se eccessiva, viene tagliata nell'area di stampa.

3 Aspetto; Altezza. Aumenta la dimensione verticale conformemente all'area di stampa ed effettua la scala della dimensione orizzontale per preservare il rapporto di forma. La dimensione orizzontale, se eccessi-va, viene tagliata nell'area di stampa.

4 Aspetto; L & A. Espande l'immagine il più possibile affinché si adatti all'area di stampa e ne preserva il rapporto di forma.

5 Adatta; Larghezza. Aumenta la dimensione orizzontale conformemente all'area di stampa ed esegue la scala della dimensione verticale per preservare il rapporto di forma, oppure sino a quando la dimensione verticale diventa uguale a quella dell'area di stampa. Differisce dal tipo 2 perché la dimensione verticale si adegua completamente all'area di stampa anziché essere tagliata.

6 Adatta; Altezza. Aumenta la dimensione verticale conformemente all'area di stampa ed esegue la scala della dimensione orizzontale per preservare il rapporto di forma, oppure sino a quando la dimensione diventa uguale a quella dell'area di stampa. Differisce dal tipo 3 perché la dimensione orizzontale si adegua completamente all'area di stampa anziché essere tagliata.

	7 Adatta; L & A. L'immagine si adegua all'area di stampa per entrambe le dimensioni, distorcendo il rapporto di forma se necessario.
Calcolo scala	Determina se occorre usare il calcolo Intero o Frazionario durante le operazioni di scala. L'effetto di questa opzione non è indicato nelle immagini di Scala campione.
Centratura	Specifica Nessuna centratura, centratura Orizzontale, Verticale o Totale. La centratura è l'ultima operazione eseguita nel processo di stampa, dopo la scala.

Sequenze Escape per stampante

Il dispositivo per stampante Amiga (PRT:) accetta le sequenze Escape standard per l'implementazione di funzioni speciali della stampante. Per esempio, è possibile usare le sequenze Escape per impostare i margini, abilitare tipi di stile quali grassetto o corsivo e specificare la spaziatura. Se la funzione non è supportata dalla stampante o dal programma di gestione stampante, la sequenza Escape è ignorata. Consultare la documentazione della stampante per verificare le sequenze Escape accettate.

Le sequenze Escape sono tipicamente utilizzate quando la stampa sul dispositivo stampante avviene direttamente dalla Shell o quando sono inseriti comandi di stampa in un programma.

Una tipica sequenza Escape (abilitazione grassetto) è la seguente:

```
Esc[1m
```

Indica che occorre premere in sequenza i tasti seguenti: Esc, [, 1, m. Le sequenze Escape effettuano la discriminazione tra maiuscolo e minuscolo. Per esempio, per introdurre la sequenza:

```
Esc[4W
```

premere i tasti Esc, [, 4, e Shift+W.

I numeri introdotti nella sequenza Escape sono indicati con <n>. Per esempio, la sequenza Escape usata per impostare i margini destro e sinistro è la seguente:

```
Esc[<n>;<n>s
```

Se si desidera specificare il margine sinistro a 5 ed il margine destro a 75, digitare:

```
Esc[5;75s
```

Per inviare una sequenza Escape alla stampante dalla Shell:

1. Ridirigere l'immissione da tastiera alla stampante digitando:

```
1> COPY * to PRT:
```

2. Attendere il termine dell'attività disco e digitare una sequenza Escape, per esempio:

```
Esc[2"z
```

Per ultimare l'immissione da tastiera premere Ctrl+\.

È anche possibile creare file comandi per stampante composti da diverse sequenze Escape ridirezionando l'immissione da tastiera al file. Per esempio:

1. Ridirigere l'immissione da tastiera al file:

```
1> COPY * TO RAM:EscapeFile
```

2. Introdurre le sequenze Escape, per esempio:

```
Esc[2"z  (Imposta la qualità lettera)
Esc[2w   (Imposta il carattere "elite")
Esc[1m   (Imposta grassetto)
Ctrl+\   (Termina ingresso dati)
```

3. Per inviare queste sequenze alla stampante digitare:

```
1> COPY RAM:EscapeFile TO PRT:
```

Comandi estesi

Il comando esteso consente di specificare un comando specifico per stampante, per esempio un comando per l'uso di una serie di caratteri particolare. In questo caso, <n> rappresenta il numero di byte nel comando e <x> rappresenta il comando attuale. In un comando esteso un carattere equivale ad un byte. Esc è un carattere. Per esempio, se la stampante riconosce Esc k 1 come comando per utilizzare la serie di caratteri sans serif, digitare:

```
Esc[3"Esck1
```

Se si introducono comandi estesi in un programma verificare che i comandi siano applicabili alla stampante usata.

Sequenze Escape tipiche per stampante

La tabella seguente indica una lista di sequenze Escape per tipiche funzioni testo delle stampanti a matrice di punti:

Funzione	Sequenza Escape	Nome
Reset stampante	Escc	aRIS
Inizializza stampante	Esc#1	aRIN
Interlinea	EscD	aIND
Ritorno interlinea	EscE	aNEL
Interlinea inversa	EscM	aRI
Insieme di caratteri normale	Esc[0m	aSGR0
Corsivo attivo	Esc[3m	aSGR3
Corsivo disattivo	Esc[23m	aSGR23
Sottolineato attivo	Esc[4m	aSGR4
Sottolineato disattivo	Esc[24m	aSGR24
Grassetto attivo	Esc[1m	aSGR1
Grassetto disattivo	Esc[22m	aSGR22
Imposta colore primo piano	Esc[30m to Esc[39m	aSFC
Imposta colore di fondo	Esc[40m to Esc[49m	aSBC
Passo normale	Esc[0w	aSHORP0
Passo Elite attivo	Esc[2w	aSHORP
Passo Elite disattivo	Esc[1w	aSHORP1
Passo fine condensato attivo	Esc[4w	aSHORP4
Condensato disattivo	Esc[3w	aSHORP3
Passo maggiorato attivo	Esc[6w	aSHORP6
Passo maggiorato disattivo	Esc[5w	aSHORP5
Ombreggiatura attiva	Esc[6"z	aDEN6
Ombreggiatura disattiva	Esc[5"z	aDEN5
Doppia battuta attiva	Esc[4"z	aDEN4
Doppia battuta disattiva	Esc[3"z	aDEN3
NLQ attiva	Esc[2"z	aDEN2
NLQ disattiva	Esc[1"z	aDEN1
Esponente attivo	Esc[2v	aSUS2
Esponente disattivo	Esc[1v	aSUS1
Base attiva	Esc[4v	aSUS4

Funzione	Sequenza Escape	Nome
Base disattiva	Esc[3v	aSUS3
Normalizza linea	Esc[0v	aSUS0
Linea su parziale	Esc1	aPLU
Linea giù parziale	EscK	aPLD
Insieme caratteri USA	Esc(B	aFNT0
Insieme caratteri Francia	Esc(R	aFNT1
Insieme caratteri Germania	Esc(K	aFNT2
Insieme caratteri UK	Esc(A	aFNT3
Insieme caratteri Danimarca I	Esc(E	aFNT4
Insieme caratteri Svezia	Esc(H	aFNT5
Insieme caratteri Italia	Esc(Y	aFNT6
Insieme caratteri Spagna	Esc(Z	aFNT7
Insieme caratteri Giappone	Esc(J	aFNT8
Insieme caratteri Norvegia	Esc(6	aFNT9
Insieme caratteri Danimarca II	Esc(C	aFNT10
Spaziatura proporzionale attiva	Esc[2p	aPROP2
Spaziatura proporzionale disattiva	Esc[1p	aPROP1
Spaziatura proporzionale azzerata	Esc[0p	aPROP0
Imposta spostamento proporzionale	Esc[<n> E	aTSS
Autoallineamento a sinistra	Esc[5 F	aJFY5
Autoallineamento a destra	Esc[7 F	aJFY7
Autoallineamento giustificato	Esc[6 F	aJFY6
Autoallineamento disattivo	Esc[0 F	aJFY0
Spazio lettera (giustificato)	Esc[3 F	aJFY3
Autocentratura	Esc[1 F	aJFY1
Interlinea 1/8" (8 lpi)	Esc[0z	aVERP0
Interlinea 1/6" (6 lpi)	Esc[1z	aVERP1
Imposta lunghezza formato <n>	Esc[<n>t	aSLPP
Esegui salto <n> (n >0)	Esc[<n>q	aPERF
Esecuzione salto disattiva	Esc[0q	aPERF0
Margine sinistro impostato	Esc#9	aLMS
Margine destro impostato	Esc#0	aRMS
Margine superiore impostato	Esc#8	aTMS
Margine inferiore impostato	Esc#2	aBMS
Margini superiore e inferiore	Esc[<n>;<n>r	aSTBM
Margini sinistro e destro	Esc[<n>;<n>s	aSLRM
Azzera margini	Esc#3	aCAM
Imposta tabulatore orizzontale	EscH	aHTS

Funzione	Sequenza Escape	Nome
Imposta tabulatori verticali	EscJ	aVTS
Azzera tabulatore orizzontale	Esc[0g	aTBC0
Azzera tutti i tabulatori orizzontali	Esc[3g	aTBC3
Azzera tabulatore verticale	Esc[1g	aTCB1
Azzera tutti i tabulatori verticali	Esc[4g	aTCB4
Azzera tutti i tabulatori verticali ed orizzontali	Esc#4	aTBCALL
Imposta tabulatori predefiniti	Esc#5	aTBSALL
Comandi estesi	Esc[<n>"<x>	aESTEND

Capitolo 10
Altri programmi del Workbench

Questo capitolo descrive i programmi contenuti nei cassetti Tools e Commodities.

Cassetto Tools

Il cassetto Tools, la cui finestra è illustrata in Figura 10-1, contiene programmi di espansione delle opzioni di stampa, permette di cambiare il colore degli schermi non del Workbench, definire nuovi tasti e creare nuove icone.

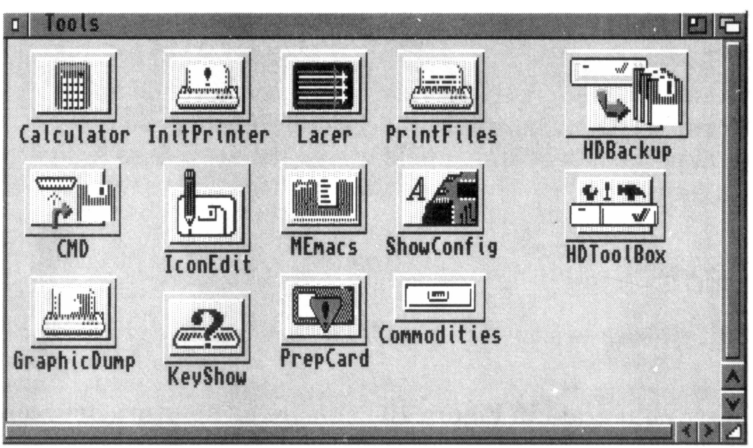


Figure 10-1. Finestra Tools

Il cassetto Tools contiene i programi seguenti:

IconEdit	Consente di modificare e creare icone.
Colors	Cambia i colori di uno schermo attivo.
CMD	Consente di ridirigere l'uscita stampante verso un file.
MEmacs	Programma di creazione e modifica testi, descritto nel manuale *USO DI AmigaDOS.*
Calculator	Calcolatore standard a quattro funzioni.
KeyShow	Visualizza la mappa tastiera attuale.
GraphicDump	Consente di stampare le immagini sullo schermo.
InitPrinter	Inizializza la stampante.
PrintFiles	Invia i file alla stampante.
ShowConfig	Visualizza i dati di configurazione.
Lacer	Attiva o disattiva l'interlacciamento video.
PrepCard	Predispone le schede di memoria PCMCIA all'uso sui sistemi dotati di slot PCMCIA.
Commodities	Cassetto contenente programmi che controllano le immissioni da tastiera e mouse.

Sui sistemi con disco fisso, il cassetto Tools comprende anche HDBackup e HDToolbox. Per ulteriori informazioni su questi programmi, consultare il manuale utente del disco fisso Amiga.

IconEdit

IconEdit elabora le icone cambiandone l'apparenza e creandone di nuove.

La finestra illustrata in Figura 10-2 appare all'apertura dell'icona IconEdit.

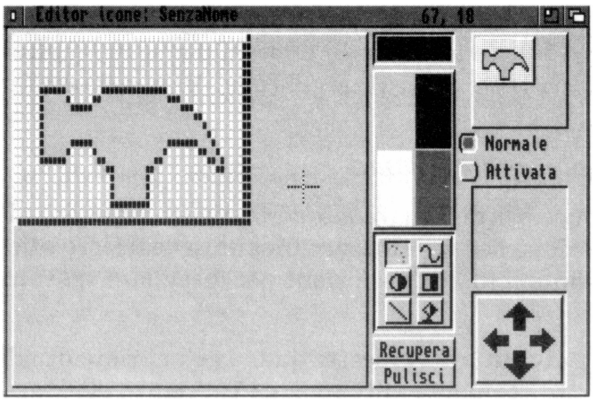


Figura 10-2. Finestra IconEdit

Disegnare e modificare le icone nel riquadro di ingrandimento della finestra IconEdit. Le caselle Normale e Attivata visualizzano l'immagine dell'icona con la dimensione attuale. Molti pulsanti della finestra consentono di disegnare quadrati, cerchi e linee rette, fornendo maggiore controllo sui disegni.

La finestra IconEdit comprende tre finestre secondarie: i riquadri Normale e Attivata ed il riquadro di ingrandimento, che riempie la maggior parte della finestra. Ciascuna finestra è "AppWindow" -- è possibile trascinare una icona in quella finestra per caricarla, anziché usare i menu. La selezione del riquadro Normale visualizza l'immagine selezionata dell'icona sino a quando è tenuto premuto il tasto di selezione.

Pulsante Selezione colore

Questo pulsante consente di selezionare un colore per il disegno. Oltre al normale metodo di selezione colore mediante puntamento e pressione del tasto di selezione, questo pulsante permette di selezionare due colori per volta.

Per creare il motivo del "quadro" selezionare il primo colore, tenere premuto il tasto Shift quindi selezionare il secondo colore.

Per creare un motivo di barre verticali, selezionare il primo colore, tenere premuto il tasto Alt e selezionare il secondo colore.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere P per cambiare colori. Premere Shift+P per cambiare il colore di fondo dei motivi retinati. Premere / (barra) per ripristinare il colore al motivo uniforme.

Riquadro di ingrandimento

Usare il mouse per disegnare l'icona in questo riquadro. Premere il tasto di selezione per visualizzare un punto del colore selezionato. Tenere premuto il tasto di selezione per disegnare spostando il mouse.

Il puntatore diventa una crocetta quando è nel riquadro di ingrandimento. I nuovi punti appaiono al centro degli assi. Le coordinate dei punti (relative all'angolo superiore sinistro) appaiono nella barra titolo della finestra IconEdit per indicare la posizione della crocetta.

Per caricare una icona esistente in IconEdit, trascinare l'icona nel riquadro di ingrandimento.

Pulsante Mano libera

Questo pulsante consente di disegnare rapidamente forme non strutturate. Selezionando questo pulsante e disegnando nel riquadro di ingrandimento, i punti si riempiono quando sono toccati dal mouse. Tuttavia si può non ottenere una linea continua ed alcuni punti possono non essere riempiti. Usare questo pulsante per tracciare uno schizzo dell'icona da ultimare in dettaglio successivamente.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere S per selezionare il pulsante mano libera.

Pulsante Mano libera continua

Questo pulsante è analogo al pulsante mano libera, però produce una linea continua. Trascorre un breve intervallo di tempo tra la tracciatura e l'apparizione della linea.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere D per selezionare il pulsante mano libera continua.

Pulsante Cerchio

Per disegnare un cerchio o un'ellisse:

1. Selezionare il pulsante cerchio.
2. Puntare il riquadro di ingrandimento nel punto in cui si desidera porre il centro del cerchio, tenere premuto il tasto di selezione e spostare il mouse.
3. Rilasciare il tasto di selezione quando il cerchio disegnato raggiunge la dimensione e la forma desiderate.

La selezione della metà destra del pulsante consente di disegnare cerchi pieni. Per riempire il cerchio con un retino selezionare due colori dal pulsante di selezione colore.

La selezione della metà sinistra del pulsante consente di disegnare circonferenze. Per raddoppiare lo spessore della circonferenza, tenere premuto il tasto Ctrl prima di rilasciare il tasto di selezione.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere E (per ellisse) per disegnare la circonferenza; Shift+E per disegnare il cerchio pieno.

Pulsante Quadrato

Per disegnare un quadrato:

1. Selezionare il pulsante quadrato.
2. Puntare il riquadro di ingrandimento nel punto in cui si desidera porre l'angolo del quadrato, tenere premuto il tasto di selezione e spostare il mouse.
3. Rilasciare il tasto di selezione quando il quadrato disegnato raggiunge la dimensione e la forma desiderata.

La selezione della metà destra del pulsante consente di disegnare. quadrati pieni. Per riempire il quadrato con un retino selezionare due colori dal pulsante di selezione colore.

La selezione della metà sinistra del pulsante consente di disegnare il contorno del quadrato. Per raddoppiare lo spessore del contorno, tenere premuto il tasto Ctrl prima di rilasciare il tasto di selezione.

Per disegnare un quadrato tridimensionale, apparentemente analogo ai pulsanti del Workbench, tenere premuto il tasto Alt durante il disegno del contorno del quadrato. Per disegnare un quadrato "non selezionato" tenere premuto il tasto Alt sinistro. Per disegnare un quadrato selezionato tenere premuto il tasto Alt destro.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere R per disegnare il contorno del quadrato; Shift+R per disegnare il quadrato pieno.

Pulsante Linea

Per tracciare una linea retta:

1. Selezionare il pulsante linea.
2. Posizionare il mouse nel punto di inizio della linea.
3. Tenere premuto il tasto di selezione.
4. Spostare il mouse sino al punto di terminazione della linea.
5. Rilasciare il tasto di selezione.

Per raddoppiare lo spessore della linea premere il tasto Ctrl prima di rilasciare il tasto di selezione.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere L per selezionare il pulsante linea.

Pulsante di riempimento

Usare questo pulsante per riempire un'area del riquadro di ingrandimento con il colore selezionato. Selezionare il pulsante di riempimento, quindi selezionare l'area da riempire con lo stesso colore del punto posto sotto la crocetta.

Nota Questo pulsante non consente il riempimento di un'area con motivo. Tuttavia, le aree uniformi possono essere riempite con i motivi del quadro o a barre verticali.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere F per selezionare il pulsante di riempimento.

Recupera

Selezionare il pulsante Recupera per annullare l'ultima operazione mouse eseguita nel riquadro di ingrandimento. Questo pulsante agisce come un pulsante ciclico; selezionandolo nuovamente si ripristina l'operazione annullata.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere U per selezionare il pulsante Recupera.

Pulisci

Selezionare il pulsante Pulisci per cancellare i contenuti del riquadro di ingrandimento. Il riquadro si riempie con il colore selezionato.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere Shift+C per selezionare il pulsante Pulisci.

Pulsanti di scelta normale/attivata

I pulsanti di scelta Normale e Attivata commutano fra le immagini dell'icona attivate e non attivate. L'immagine normale rappresenta l'aspetto dell'icona non attivata. L'immagine selezionata rappresenta l'aspetto dell'icona attivata.

Se è selezionato il pulsante di scelta Normale, le immagini disegnate nel riquadro di ingrandimento appaiono nel riquadro sovrastante Normale, nella parte superiore della finestra.

Se è selezionato il pulsante di scelta Attivato è possibile creare l'immagine che appare all'attivazione dell'icona. Usare questo pulsante soltanto quando viene selezionata l'opzione Immagine dal menu Evidenziatori. Le immagini create appaiono nel riquadro sottostante il pulsante Attivato.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere Shift+S per selezionare il pulsante di scelta Attivato; Shift+N per selezionare il pulsante di scelta Normale.

Frecce

Le frecce permettono di spostare l'immagine. La selezione di una freccia sposta l'immagine nel riquadro di ingrandimento nella direzione della freccia. Usare le frecce per controllare il posizionamento dell'immagine nel riquadro che circonda l'icona finita.

Nota Le parti dell'immagine spostate esternamente rispetto al bordo del riquadro di selezione sono perse.

Sequenze di tasti di tastiera: Premere il tasto freccia corrispondente per spostare l'immagine.

Menu Progetto

Le opzioni di questo menu permettono di aprire e salvare file icona.

Nuovo	A N	Carica l'icona predefinita per il tipo di icona attualmente selezionato. (Il tipo di icona è determinato dal menu Tipo). Le modifiche alla finestra non salvate producono un pannello di richiesta che invita a salvarle.
Carica	A C	Apre un file icona esistente. Appare un pannello di richiesta che invita ad introdurre il nome del file. Nel pannello di richiesta Carica di IconEdit appaiono soltanto i nomi di cassetti e file .info.
Salva	A S	Salva il file icona esistente, sovrascrivendo il file con lo stesso nome. In questo caso si perde l'icona precedente.
Salva come	A M	Permette di specificare un nomefile per il salvataggio dell'immagine attuale. Appare un pannello di richiesta che consente di introdurre la destinazione dell'icona modificata. Usare questa opzione per evitare la sovrascrizione di un file esistente.

Salva come icona predefinita	Alt P	Salva l'immagine corrente come icona predefinita del tipo di icona attualmente sele-zionato. Questa immagine è usata per qual-siasi nuova icona o pseudo-icona creata di quel tipo, comprese quelle create con l'opzione Nuovo del menu Progetto di IconEdit. Per esempio, se si crea una icona cassetto e si seleziona l'opzione Salva come icona predefinita, quell'icona è usata per rappre-sentare i cassetti quando si seleziona l'opzione Mostrare tutti i file.
Fine	Alt F	Esce dal programma IconEdit. Se l'immagine attuale non viene salvata, appare un pannello di richiesta che invita a salvare l'immagine prima di uscire da IconEdit.

Menu Editor

Le opzioni di questo menu permettono di usare la clipboard Amiga per importare i ritagli IFF ILBM creati con altri programmi.

Taglia	Alt T	Cancella l'immagine del riquadro di ingrandimento e la copia sulla Clipboard.
Memorizza	Alt M	Copia l'immagine del riquadro sulla Clipboard.
Incolla	Alt I	Copia l'immagine della Clipboard nel riquadro di ingrandimento, sostituendo i contenuti correnti.
Cancella		Cancella l'immagine dal riquadro di ingrandimento. È possibile cancellare direttamente l'immagine o salvarla prima di cancellarla.
Carica clip		Copia il file IFF esistente sulla Clipboard. Un pannello chiede il nome del file da aprire. È quindi possibile incollare il file in IconEdit.
Salva clip come		Salva i contenuti attuali della Clipboard in un file specificato.
Mostra clip		Visualizza i contenuti attuali della Clipboard mediante il programma Display. Per uscire da questa opzione premere Ctrl+C. Se il programma Video non è disponibile questa opzione non opera.

Menu Tipo

Le opzioni di questo menu consentono di specificare il tipo di icona modificato o creato.

Disco	A1	Rappresenta le icone disco visualizzate nella finestra del Workbench.
Cassetto	A2	Rappresenta le icone cassetto che appaiono nella finestra disco, per esempio il cassetto Utilities o Tools.
Strumenti	A3	Rappresenta uno strumento, per esempio il calcolatore, l'orologio o il programma IconEdit.
Progetto	A4	Rappresenta un progetto, un file creata da uno strumento, od una icona del cassetto Storage.
Cestino	A5	Rappresenta il cassetto Trashcan.

Menu Evidenziatori

Le opzioni di questo menu consentono di determinare l'aspetto dell'icona quando selezionata.

Comple-mentare	A7	Evidenzia l'intera icona, compreso il fondo del riquadro che la circonda. Per esempio, se si utilizzano i colori del Workbench predefiniti e l'icona è circondata da un riquadro grigio, dopo la selezione dell'icona, il grigio diventa blu.
Riempi-mento	A8	Evidenzia l'icona, ma non il fondo del riquadro. Per esempio, se si utilizzano i colori del Workbench predefiniti e l'icona è circondata da un riquadro grigio, dopo la selezione dell'icona il colore non cambia.
Immagine	A9	Consente un'immagine completamente differente per l'icona selezionata (icona ad immagine duale). Per esempio, le icone cassetto del Workbench sono ad immagine duale. Dopo la selezione del cassetto appare l'immagine del cassetto aperto.

Menu Immagini

Le opzioni di questo menu consentono di gestire le immagini nei riquadri normale e attivata, e di importare immagini IFF create con altri programmi grafici.

Scambia Scambia le immagini che appaiono fra i riquadri normale e attivata.

Copia La copia dipende dal pulsante di scelta selezionato. Se si seleziona Normale, l'immagine del riquadro normale viene copiata nel riquadro attivata. Se si seleziona Attivato, l'immagine del riquadro attivata viene copiata nel riquadro normale.

Usa riferimento Copia nel riquadro di ingrandimento un riquadro analogo alla "casella" dell'icona Workbench standard. La nuova icona può quindi essere creata in questo riquadro.

Carica Carica le immagini salvate precedentemente senza cambiare il nome dell'icona modificata. Il puntamento di questa opzione causa l'appari-zione di un sottomenu.

Salva immagine Salva l'immagine come file tipo dati immagine.

Ripristina A R Ripristina lo stato di IconEdit precedente l'apertura della finestra o la selezione dell'opzione Nuovo o Carica.

I sottomenu dell'opzione Load sono i seguenti:

Immagine A J Consente di caricare file immagine tipo dati creato da un altro programma come normale o attivato, a seconda del pulsante di scelta selezionato.

La selezione di una voce del sottomenu causa l'apparizione di un pannello di richiesta che invita a specificare il file da caricare. Specificare il cassetto e nomefile corretti.

Immagine normale Carica l'immagine non attivata dell'icona specificata nel riquadro normale o attivato, a seconda del pulsante di scelta selezionato. (Equivale al trascinamento di una icona in uno dei riquadri.)

Immagine attivata Carica l'immagine attivata dell'icona specificata nel riquadro normale o attivato, a seconda del pulsante di scelta selezionato.

Insieme immagini Carica entrambe le immagini dell'icona specificata negli appositi riquadri.

Menu Extra

Le opzioni del menu Extra controllano le caratteristiche convenienti aggiuntive di IconEdit.

Ricolora Scambia il secondo ed il terzo colore nel pulsante di selezione colore. Secondo l'impo-stazione predefinita il secondo colore è il nero ed il terzo colore è il bianco. Usare questa opzione per convertire le icone pre-Release 2 nello schema colore corrente.

Allinea altosin. Sposta l'immagine nell'angolo superiore sinistro del riquadro di ingrandimento.

Tavolozza colori Apre il programma Preferenze "Palette" per cambiare i colori predefiniti.

Menu Impostazioni

Le opzioni di questo menu consentono di salvare numerose opzioni di IconEdit.

Con griglia? Questa opzione visualizza distintamente ciascun punto del riquadro di ingrandimento, circondato dal colore di fondo. Quando Con griglia? non è selezionata, i punti si mescolano leggermente. L'impostazione predefinita prevede l'uso della griglia.

Crea icone? Questa opzione salva nel file IFF una icona dei contenuti del riquadro di ingrandimento. Se non è selezionata non viene salvata alcuna icona. L'impostazione predefinita prevede il salvataggio di quattro icone.

Salva impostazioni Questa opzione salva tutte le impostazioni IconEdit attuali, compresa la dimensione e la posizione della finestra IconEdit, i pannelli di richiesta e tutte le impostazioni delle opzioni menu.

Parametri

IconEdit supporta i parametri seguenti:

CLIPUNIT=<n>	Specifica l'unità Clipboard da utilizzare. L'impostazione predefinita è 0.
XMAG=<n>	Aumenta l'ampiezza del riquadro di ingrandimento. XMAG accetta un numero compreso fra 4 e 16. L'impostazione predefinita è 4.
YMAG=<n>	Aumenta l'altezza del riquadro di ingrandimento. YMAG accetta un numero compreso fra 4 e 16. L'impostazione predefinita è 4.
LEFTEDGE=<n>	Specifica dove porre il bordo sinistro della finestra del programma di gestione.
TOPEDGE=<n>	Specifica dove porre il bordo superiore della finestra del programma di gestione.
FRLEFTEDGE=<n>	Specifica dove porre il bordo sinistro del pannello di richiesta file rispetto alla finestra del programma di gestione. Per esempio, FRLEFTEDGE=0 allinea il bordo sinistro del pannello al bordo sinistro della finestra.
FRTOPEDGE=<n>	Specifica dove porre il bordo superiore del pannello di richiesta file rispetto alla finestra del programma di gestione.
FRWIDTH=<n>	Specifica la larghezza in punti del pannello di richiesta file.
FRHEIGHT=<n>	Specifica l'altezza in punti del pannello di richiesta file.
PALETTE=<percorso>	Specifica il percorso completo del programma Palette quando è selezionata l'opzione Tavolozza colori. Il percorso predefinito è SYS:Prefs/Palette. Cambiarlo soltanto se è stato spostato il programma Palette.

SHOWCLIP= <percorso>	Specifica il percorso completo del programma usato per visualizzare la Clipboard. Il percorso predefinito è SYS:Utilities/Display. Se si dispone di una sola unità a dischetti, copiare il programma Video sul dischetto Extras e cambiarne il percorso. Cambiare questo parametro se si utilizza un altro programma per la visualizzazione della Clipboard.
NOICONS	Disabilita la creazione di icone durante il salvataggio di file di supporto, per esempio quando si salva un file IFF.
NOGRID	Disattiva la griglia nel riquadro di ingrandimento.
ICONDRAWER= <percorso>	Specifica il cassetto predefinito usato dai pannelli di richiesta file che appaiono dopo la selezione delle opzioni Carica e Salva come nel menu Progetto.
ILBMDRAWER= <percorso>	Specifica il cassetto predefinito usato dai pannelli di richiesta file che appaiono dopo la selezione delle opzioni Carica e Salva figura IFF nel menu Immagini.
CLIPDRAWER= <percorso>	Specifica il cassetto predefinito usato dai pannelli di richiesta file che appaiono dopo la selezione delle opzioni Carica clip e Salva clip come nel menu Editor.
ALTDRAWER= <percorso>	Specifica il cassetto predefinito usato dai pannelli di richiesta file che appaiono dopo la selezione dell'opzione Carica nel menu Immagini.

CMD (Change Main Device)

CMD dirige l'uscita stampante ad un file anziché ad una stampante, scrivendo l'uscita su disco.

Per usare CMD occorre aggiungere alcuni parametri nella finestra Informazioni dell'icona CMD ed indicare la destinazione dell'uscita stampante.

Nel prosieguo sono elencati i parametri CMD con le PAROLE CHIAVE, gli argomenti e le impostazioni predefinite risconosciute.

DEVICE=<porta> La porta Amiga cui è collegata la stampante, parallela o seriale. DEVICE=parallel è il predefinito.

FILE=<nomefile> Il nome del file cui è inviata l'uscita stampante. FILE=ram:CMD_file è il predefinito.

SKIP=true Indica a CMD di tralasciare l'istruzione iniziale. La prima istruzione inviata alla stampante può essere un reset. Usare SKIP=true per eluderla. SKIP=false è il predefinito (le istruzioni iniziali non vengono tralasciate).

MULTIPLE=true Indica a CMD di ridirigere più file. MULTIPLE=false è il predefinito (viene ridiretto soltanto un file).

NOTIFY=true Indica a CMD di visualizzare messaggi di progressione. Quando CMD intercetta il file visualizza un messaggio analogo al seguente:

```
Redirected <n. byte> from
parallel.device to <nomefile>
```

Dopo l'invio dell'uscita al file e la disattivazione di CMD può apparire un messaggio analogo al seguente:

```
CMD redirection of parallel.device
removed
```

NOTIFY=false è il predefinito (messaggi non visualizzati).

Per utilizzare CMD attivarne l'icona. I dati inviati successivamente alla stampante andranno direttamente al file designato.

MEmacs

MEmacs (MicroEmacs) è un programma di creazione e modifica testi orientato allo schermo. Questo programma opera analogamente ad un elaboratore di testi, ma non supporta le opzioni di formattazione stile. Per ulteriori dettagli pertinenti a MEmacs consultare il manuale *USO DI AmigaDOS*.

Calculator

Calculator è un calcolatore standard a quattro funzioni per le operazioni di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. L'apertura dell'icona Calculator attiva questo programma.

Il calcolatore opera analogamente a qualsiasi normale calcolatore. I "tasti" del calcolatore sono pulsanti. I pulsanti numerati rappresentano le cifre da 0 a 9. I pulsanti non numerati hanno la seguente funzione:

CA	Azzera tutte le precedenti introduzioni. Azzera il calcolatore.
CE	Azzera l'introduzione attuale.
x	Moltiplica.
÷	Divide.
+	Aggiunge.
-	Sottrae.
,	Virgola decimale.
«	Cancella l'ultima cifra introdotta.
±	Cambia il segno dell'introduzione corrente. I numeri positivi diventano negativi e viceversa.
=	Visualizza il risultato dell'operazione.

Per premere un pulsante selezionarlo con il mouse o premere il tasto corrispondente della tastiera. Usare la tastiera alfanumerica o quella numerica. Sulla tastiera il tasto Invio equivale al pulsante uguale (=).

Il calcolatore visualizza un messaggio per gli errori Errore di overflow! e Divisione per zero!.

Selezionare il pulsante di chiusura per uscire da Calculator.

Menu di calculator

Calculator comprende tre menu: Progetto, Edita e Finestre.

Menu Progetto:

Cancella dato	Cancella soltanto il dato attuale.
Cancella tutto	Cancella tutti i dati e riporta il visualizzatore a zero.
Fine	Spegne il calcolatore.

Menu Edita :

Taglia	Copia il dato attuale sulla Clipboard e lo cancella.
Copia (o Memorizza)	Copia il dato attuale sulla Clipboard senza cancellarlo.
Incolla	Inserisce i contenuti attuali della Clipboard in Calculator.

Il menu Finestra comprende soltanto l'opzione Nastro. Visualizza una finestra con l'operazione introdotta e i risultati del calcolatore. L'opzione Nastro può anche essere copiata, ma poiché non ha un menu, usare la selezione per trascinamento e la sequenza Amiga+C per copiarne i contenuti sulla Clipboard.

KeyShow

Questo programma visualizza la mappa tastiera attuale su Amiga. All'apertura dell'icona KeyShow appare lo schema tastiera predefinito illustrato in Figura 10-3.

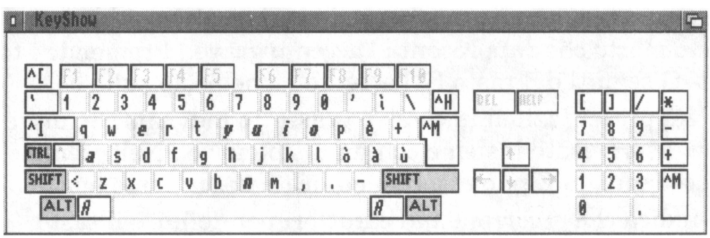


Figura 10-3. Finestra KeyShow predefinita

La visualizzazione iniziale indica i caratteri che appaiono quando viene premuto un singolo tasto. Per esempio, il tasto Q indica una q minuscola. Tuttavia, la pressione di un tasto qualificatore con un tasto carattere produce un'uscita diversa. I tasti qualificatori riconosciuti da KeyShow sono Ctrl, Shift ed entrambi i tasti Alt.

Per visualizzare i caratteri ottenuti alla pressione di un tasto qualificatore con un tasto carattere:

1. Selezionare un tasto qualificatore dalla finestra KeyShow. Il tasto appare evidenziato.

2. La visualizzazione di KeyShow cambia per indicare l'operazione ottenuta dalla pressione del tasto qualificatore con il tasto carattere. La visualizzazione cambia conformemente a qualsiasi combinazione di tasti selezionata.

3. Selezionare nuovamente il tasto qualificatore per ripristinarne lo stato precedente.

Sequenze di tasti di tastiera: Anziché puntare il tasto qualificatore sullo schermo premere il tasto corrispondente della tastiera. La lista seguente è di ausilio per l'interpretazione della visualizzazione KeyShow:

- I tasti qualificatori non attualmente premuti sono visualizzati con il colore di fondo del Workbench (normalmente il grigio). Per esempio, dopo l'apertura della finestra KeyShow, Ctrl, Shift, e Alt appaiono in grigio. Questo perché KeyShow non usa questi tasti nella visualizzazione iniziale.
- I tasti morti sono visualizzati nel colore luminoso del Workbench (normalmente il blu). Il tasto morto è quello che modifica l'uscita del tasto premuto immediatamente dopo. Per esempio, sulla tasteria americana, la combinazione dei tasti Alt+G è un tasto morto che rappresenta l'accento grave. Premendo i tasti Alt+G seguiti dal tasto E, l'accento viene posto sulla e (è).
- Le rappresentazioni in corsivo grassetto indicano che un tasto può essere usato insieme con un tasto morto. Nell'esempio precedente, la E può essere modificata da un tasto morto.
- $$ indica che occorrono più caratteri per definire il tasto.
- Se il carattere è preceduto dal segno tilde (~) o dall'apice (^)è un carattere di controllo.
- I tasti senza iscrizione sono indefiniti per i qualificatori selezionati.

GraphicDump

GraphicDump stampa (o carica) interi schermi, compresi menu e icone, come appaiono sul monitor. La stampante deve essere in grado di stampare immagini grafiche. (Molte stampanti sono in grado di stampare le uscite di GraphicDump.)

Prima di usare GraphicDump, verificare che le impostazioni dei programmi Preferenze "Printer", "PrinterPS" e "PrinterGfx" siano idonee. Specificare le dimensioni della stampa con l'impostazione Limiti del programma Preferenze "PrinterGfx". Altrimenti, la stampa avviene alla massima dimensione consentita dalla stampante.

Per usare GraphicDump attivarne l'icona. Trascorso un intervallo di dieci secondi, viene inviata alla stampante l'immagine in primo piano sullo schermo. Il puntatore del mouse non viene stampato.

Parametri

GraphicDump supporta il parametro SIZE. Gli argomenti SIZE ammessi e la dimensione risultante nella stampa sono i seguenti:

SIZE=tiny	1/4 della larghezza totale ammessa dalla stampante.
SIZE=small	1/2 della larghezza totale ammessa dalla stampante.
SIZE=medium	3/4 della larghezza totale ammessa dalla stampante.
SIZE=large	Larghezza massima ammessa dalla stampante (predefinita).

L'altezza della stampa mantiene la prospettiva dello schermo. Il pulsante Limiti/Tipo nel programma "PrinterGfx" deve essere posto su Ignora per GraphicDump, altrimenti la dimensione della stampa è determinata dall'impostazione Limiti.

Per impostare dimensioni specifiche in un parametro usare:

```
SIZE=<xpunti>:<ypunti>
```

Sostituire all'argomento <xpunti> la larghezza e all'argomento <ypunti>l'altezza, espresse in numero di punti stampante.

InitPrinter

InitPrinter invia le opzioni stampante specificate nei programmi Preferenze "Printer" e "PrinterGfx". Inizializza la stampante e la carica con le specifiche nuove o modificate all'accensione della stampante e all'attivazione dell'icona InitPrinter.

La stampante si ripristina automaticamente quando riceve ed elabora i dati di inizializzazione al primo accesso della sessione. Se

si spegne la stampante, occorre usare InitPrinter per initializzarla nuovamente.

PrintFiles

PrintFiles invia i file testo alla stampante. Accetta file multipli selezionati con la selezione per trascinamento o per estensione. Se PrintFiles non può localizzare o aprire un file, lo salta e passa al successivo. I file sono stampati usando le impostazioni specificate nel programma Preferenze "Printer" o "PrinterPS".

Uso di PrintFiles:

1. Selezionare l'icona del primo file da stampare, tenere premuto il tasto Shift e selezionare l'icona dei file aggiuntivi da stampare. La selezione delle icone può anche avvenire per trascinamento.
2. Tenere premuto il tasto Shift ed attivare l'icona PrintFiles.

Per la stampa di più file, l'aggiunta di un avanzamento pagina fra i file, inserisce ciascun file in una nuova pagina. Senza avanzamento pagina, la stampa del file successivo inizia sulla stessa pagina in cui termina il file precedente. Aggiungere un salto pagina con il parametro FORMFEED=true nella finestra Informazioni di PrintFiles.

ShowConfig

ShowConfig, illustrato in Figura 10-4, visualizza i dati di configurazione di sistema, compresi i dati del processore, i custom chip, le versioni software, i dati della RAM e delle schede. Usare questi dati in caso di necessità di supporto tecnico hardware/software.

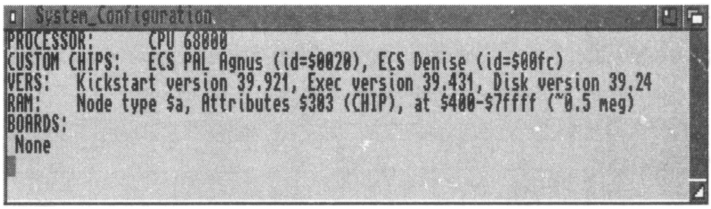


Figura 10-4. Finestra ShowConfig

Lacer

Il programma Lacer opera soltanto quando un dispositivo genlock è collegato ad Amiga. Commuta il video fra interlacciato e non interlaccaito. Questo programma è usato principalmente per la registrazione video e le funzioni genlock, consente ad Amiga di fornire l'ingresso interlacciato richiesto dai dispositivi video.

PrepCard

Il programma PrepCard serve per predisporre le schede di memoria PCMCIA a "carta di credito". Opera soltanto sui modelli Amiga dotati di slot per scheda PCMCIA.

PrepCard predispone le schede RAM statiche PCMCIA standard come disco o come RAM di sistema. La scheda predisposta come disco può essere utilizzata analogamente ad un dischetto: è quindi possibile leggere e scrivere sulla scheda dagli applicativi, dal Workbench e dalla Shell. Poiché la memoria su scheda è alimentata dalla batteria, i contenuti della scheda persistono anche dopo l'estrazione della scheda o lo spegnimento di Amiga. Le operazioni di lettura e scrittura sulle schede sono molto rapide.

Se predisposta come RAM di sistema, la scheda di memoria viene aggiunta all'altra memoria di Amiga, come se fosse installata internamente la memoria aggiuntiva. Le schede sono disponibili in numerose dimensioni: da 64 KB ad oltre un megabyte.

Aprire la finestra PrepCard, illustrata in Figura 10-5, attivandone l'icona. Se la scheda è inserita ne appaiono la dimensione ed altri

dati. Il messagio SCARICA nel riquadro Battery indica che la batteria è scarica ed occorre sostituirla prima di usare la scheda.

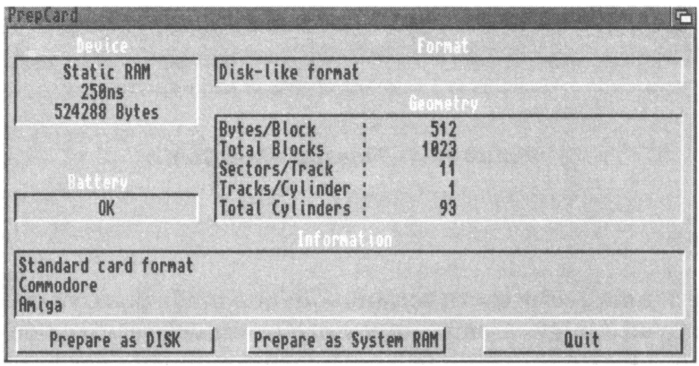


Figura 10-5. Finestra PrepCard.
Schermo relativo ad una scheda da 512 KB predisposta come disco

Usare PrepCard per predisporre schede nuove (non formattate) o precedentemente predisposte come disco o RAM.

1. Selezionare il pulsante corretto, Prepara come DISCO o Prepara come RAM. Appare un pannello di avviso, indicante che i dati attualmente sulla scheda saranno cancellati se si procede.

2. Selezionare Continua per predisporre la scheda o Annulla per ritornare alla finestra PrepCard. L'operazione dura soltanto pochi secondi.

Nota Questa operazione non procede se la scheda è protetta da scrittura. Spostare l'interruttore di protezione da scrittura per abilitare la scheda alla scrittura senza estrarla dallo slot.

3. Selezionare Fine per uscire al termine delle operazioni con PrepCard. L'icona della scheda predisposta come disco appare immediatamente, indicata con Senzanome.

La scheda opera come un normale disco, quindi può essere rinominata e riformattata con il programma Format del Workbench. Il disco scheda è il dispositivo CC0:.

Per utilizzare la memoria su una scheda predisposta come RAM di sistema occorre riavviare. (La scheda deve essere abilitata alla scrittura ed inserita all'avvio o al riavvio affinché la relativa memoria sia aggiunta alla RAM Amiga.) La scheda di memoria viene aggiunta alla memoria Fast (altra memoria).

PrepCard comprende una finestra Advanced Settings (Impostazoni avanzate) elencata nel menu. Questa finestra permette di modificare numerosi parametri di configurazione della scheda di basso livello dalle impostazioni predefinite, per scopi diagnostici.

Nota Le impostazioni predefinite possono essere modificate nella finestra Advanced Settings sotanto da tecnici con sufficiente esperienza. Impostazioni errate non danneggiano la scheda o Amiga, ma possono impedirne il funzionamento corretto.

Per l'uso delle schede PCMCIA osservare la procedura seguente:

- PrepCard non opera se una scheda è usata come RAM. Per utilizzare nuovamente PrepCard su una scheda predisposta come RAM, inserire la schede dopo l'avvio.
- La rimozione di una scheda usata come RAM riavvia immediatamente Amiga.
- Non proteggere da scrittura una scheda predisposta come RAM; altrimenti Amiga si blocca ed occorre riavviarlo.

Cassetto Commodities

Il cassetto Commodities, illustrato in Figura 10-6, è contenuto nel cassetto Tools; include i programmi Commodities Exchange che controllano le immissioni da tastiera e mouse su Amiga.

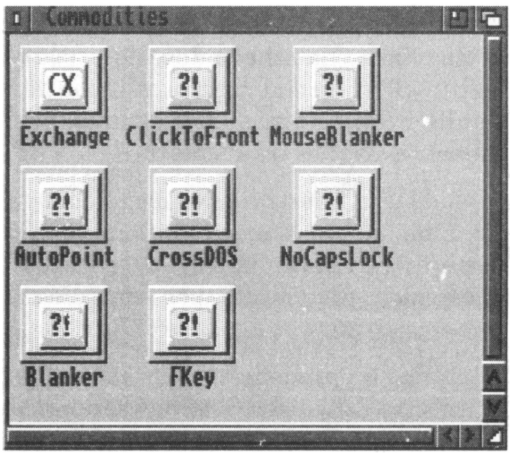


Figura 10-6. Finestra Commodities

AutoPoint	Attiva automaticamente la finestra sotto il puntatore.
Blanker	Azzera lo schermo trascorso un determinato periodo di inattività tastiera o mouse.
ClickToFront	Porta la finestra attivata con il tasto del mouse sullo schermo in primo piano.
NoCapsLock	Disattiva temporaneamente il tasto Caps Lock.
CrossDOS	Vedere il Capitolo 7.
FKey	Assegna funzioni speciali ai tasti.
Mouse Blanker	Rende invisibile il puntatore del mouse durante la digitazione.
Exchange	Gestisce e controlla tutti gli altri programmi Commodities.

Uso dei parametri di Commodities

Tutti i programmi Commodities condividono due parametri comuni: CX_PRIORITY=<n>, che assegna le priorità ai programmi Commodities Exchange e DONOTWAIT, che istruisce il file WBStartup a continuare l'elaborazione senza attendere il termine del programma commodity. Tutti i programmi sono posti alla priorità predefinita 0. Se si introduce un parametro per aumentare il valore della priorità, quel programma avrà priorità su tutti gli altri programmi Commodities Exchange.

Per esempio, possono essere disponibili due commodities per l'assegnazione delle operazioni ai tasti funzione. Se entrambi i programmi hanno un'operazione assegnata al tasto F1, il programma con la priorità maggiore intercetta il tasto rendendolo non accessibile agli altri programmi Commodities.

Due parametri sono applicabili soltanto ai programmi che aprono finestre: CX_POPUP e CX_POPKEY.

CX_POPUP=NO impedisce l'apertura della finestra programma quando è aperta una icona. Il programma si attiva all'attivazione della relativa icona, ma la finestra rimane chiusa.
CX_POPUP=YES è il predefinito.

CX_POPKEY=<tasto> determina il tasto diretto del programma. Alla pressione del tasto diretto (o della combinazione di tasti), la finestra viene automaticamente portata sullo schermo in primo piano. La finestra aperta è nascosta. I tasti diretti (hot) non aprono i programmi commodities chiusi.

Specificare le combinazioni di tasti lasciando uno spazio fra i due tasti. Per esempio:

```
CX_POPKEY=F9
CX_POPKEY=Shift F4
CX_POPKEY=LShift LAlt LAmiga X
```

Combinazioni di tasti ammesse

Quando si specificano le combinazioni di tasti per il programma Commodities Exchange, usare un tasto funzione (da F1 a F10) ed un tasto della tastiera alfanumerica (numeri, lettere, simboli, ecc.). I tasti della tastiera devono essere preceduti da un qualificatore. I qualificatori ammessi sono i seguenti:

Qualificatore	Tasto
Alt	Qualsiasi tasto Alt
RAlt	Soltanto Alt destro
LAlt	Soltanto Alt sinistro
Shift	Qualsiasi tasto Shift
RShift	Soltanto Shift destro
LShift	Soltanto Shift sinistro
LAmiga	Amiga sinistro
RAmiga	Amiga destro
CTRL	Ctrl
Numericpad	Specifica un tasto della tastiera numerica
Rightbutton	Pressione tasto destro del mouse (menu)
Leftbutton	Pressione tasto di selezione del mouse
Middlebutton	Pressione tasto centrale del mouse a tre tasti

I qualificatori possono anche essere usati prima dei tasti funzione, ma non sono obbligatori. È possibile usare qualsiasi combinazione di qualificatori, tuttavia deve essere seguita da un tasto alfanumerico o funzione. Il qualificatore viene riconosciuto una sola volta nella combinazione:

```
LAlt RAmiga LAlt F10
```

è uguale a

```
LAlt RAmiga F10
```

Le seguenti combinazioni sono ammesse:

```
Alt F6
LAmiga 8
Ctrl LShift Y
Leftbutton Ctrl CapsLock =[1]
Numericpad 8[2]
```

[1] Premere il tasto di selezione, quindi premere Ctrl+Caps Lock+=.
[2] Usapre il tasto 8 della tastiera numerica. Il tasto 8 della tastiera alfabetica non è riconosciuto nella combinazione.

AutoPoint

AutoPoint consente di selezionare finestre senza premere il tasto di selezione. Per avviare AutoPoint attivarne l'icona. AutoPoint non apre una finestra.

Quando AutoPoint opera, il sistema attiva la finestra sotto il puntatore, eliminando la necessità di premere il tasto di selezione.

Per disabilitare AutoPoint attivarne nuovamente l'icona o aprire la finestra Exchange, selezionare AutoPoint dal pulsante scorrevole e selezionare il pulsante Rimuovi.

Blanker

Quando opera il programma Blanker, lo schermo si azzera automaticamente se il sistema non riceve immissioni per un determinato periodo di tempo.

La finestra di Blanker permette di specificare il tempo (in secondi) che precede l'azzeramento dello schermo. Il tempo predefinito è 60 secondi. Se entro 60 secondi non viene premuto alcun tasto della tastiera o del mouse, lo schermo si azzera. Per cambiare il valore predefinito, introdurre il nuovo valore nella richiesta testo dopo Secondi.

Blanker può anche cambiare i colori usati, se si seleziona il riquadro del pulsante Ciclo di colori. La selezione del pulsante Animazione visualizza uno schermo casualmente animato.

Per disabilitare Blanker, aprire lo schermo Exchange, selezionare Blanker, selezionare Rimuovi, o il menu Fine. La combinazione di tasti diretti per l'apertura di Blanker è Ctrl+Alt+B.

Parametri

Blanker supporta i parametri seguenti:

SECONDS=60	Il numero di secondi di attività tastiera/mouse prima dell'azzeramento dello schermo. 60 è il predefinito.
ANIMATION=YES	Se lo schermo di Blanker visualizza l'animazione. Yes è il predefinito.
CYCLECOLORS=YES	Se cicla i colori sullo schermo di Blanker. Yes è il predefinito.

ClickToFront

ClickToFront consente di portare una finestra sullo schermo in primo piano senza selezionare il pulsante di profondità della finestra. Per portare una finestra in primo piano tenere premuto il tasto Alt ed attivare la finestra. (L'uso del tasto Alt sinistro può essere cambiato con i parametri.)

Per avviare ClickToFront attivarne l'icona. ClickToFront non apre una finestra.

Per disabilitare ClickToFront attivarne nuovamente l'icona od aprire la finestra Exchange, selezionare ClickToFront dal pulsante scorrevole, quindi selezionare il pulsante Rimuovi o attivarne nuovamente l'icona del programma.

Parametri

ClickToFront supporta il parametro QUALIFIER, che permette di specificare un tasto qualificatore, da premere durante l'attivazione della finestra da porre in primo piano. Gli argomenti tasto ammessi sono i seguenti:

Lalt	Alt sinistro (Predefinito)
Left_Alt	Alt sinistro
Ralt	Alt destro
Right_Alt	Alt destro
CTRL	Ctrl
CONTROL	Ctrl
None	Nessun tasto

Per esempio, se si specifica QUALIFIER=CTRL ed è attivato ClickToFront, tenere premuto il tasto Ctrl ed attivare la finestra da porre in primo piano.

NoCapsLock

NoCapsLock disattiva il tasto Caps Lock. Il tasto Shift funziona ancora normalmente, ma il tasto Caps Lock, se premuto, non si attiva.

Per avviare NoCapsLock attivarne l'icona. Non apre una finestra. Per disabilitare NoCapsLock, aprire la finestra Exchange, selezionare NoCapsLock dal pulsante scorrevole e selezionare il pulsante Rimuovi o attivare nuovamente l'icona del programma.

CrossDOS

La commodity CrossDOS controlla le opzioni testo per i programmi di gestione CrossDOS attivi. La finestra della commodity CrossDOS visualizza i programmi di gestione disponibili e consente di impostare il Filtro per testi o la Conversione testi per ciascuno di essi. Sequenza di tasti diretti: Ctrl+Alt+C. Per ulteriori informazioni sulla commodity CrossDOS consultare il Capitolo 7.

FKey

FKey permette di assegnare funzioni ai tasti, eliminando la necessità di ripetizione digitazioni.

All'attivazione dell'icona FKey, appare la finestra illustrata in Figura 10-7:

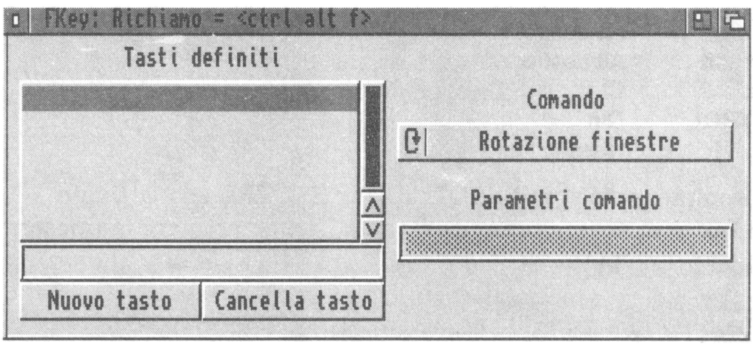


Figure 10-7. Finestra FKey

FKey permette di assegnare uno degli otto comandi a qualsiasi sequenza tasti da introdurre.

La lista a scorrimento Tasti definiti visualizza tutte le sequenze di tasti definite.

I pulsanti Nuovo tasto e Cancella tasto consentono di aggiungere e cancellare le sequenze di tasti.

Il pulsante ciclico Comando consente di selezionare un comando per la sequenza tasti attuale. I comandi disponibili sono:

Rotazione finestre	Porta sullo schermo del Workbench in primo piano la finestra dell'applicazione e la seleziona. Ciò influisce soltanto sulle finestre delle applicazioni aperte da programmi o progetti, per esempio Clock. Non influisce sulle finiestre disco e cassetto.
Rotazione schermi	Porta l'ultimo schermo posteriore in primo piano.
Allargamento finestra	Espande al massimo la finestra selezionata, conformemente ai bordi dello schermo.
Riduzione finestra	Restringe la finestra sino alla minima dimensione.

Cambio dimensioni finestra	Ingrandisce o rimpicciolisce la finestra come se fosse selezionato il pulsante di ingrandimento o riduzione. Opera anche su finestre dotate soltanto di questo pulsante e prive di pulsante di ridimensionamento.
Inserimento testo	Quando è introdotta la sequenza di tasti, viene invece inserita la stringa specificata. La stringa da inserire è specificata nel pulsante Parametri comando.
Esecuzione programma	Permette di eseguire un programma introducendo una sequenza di tasti. Il nome e gli argomenti del programma sono specificati nel pulsante Parametri comando.
Esecuzione programma ARexx	Consente di eseguire uno script (file comandi) ARexx introducendo una sequenza di tasti. Il nome e l'argomento dello script sono specificati nel pulsante Parametri comando. Racchiudendo il nome dello script fra virgolette, lo script diventa un file stringa ARexx.

La richiesta testo Parametri comando consente di specificare argomenti per tre comandi.

Per esempio, per designare Alt F1 come sequenza di avvio di DPaint osservare la procedura seguente:

1. Selezionare il pulsante Nuovo tasto.
2. Introdurre la sequenza nel pulsante stringa come Alt F1 (inserire uno spazio fra Alt e F1).
3. Selezionare l'opzione Esecuzione programma nel pulsante ciclico Comando.
4. Introdurre il percorso di DPaint nella richiesta testo Parametri comando.

Mouse Blanker

Rende invisibile il puntatore del mouse sul video durante la digitazione da tastiera. Il puntatore del mouse ritorna sullo schermo al successivo spostamento.

Per abilitare questa funzione, attivarne l'icona. Per disabilitarla, attivarla nuovamente o aprire la finestra Exchange, selezionare Mouse Blanker dal pulsante di scorrimento e selezionare il pulsante Rimuovi.

Exchange

Exchange gestisce i programmi di fondo contenuti nel cassetto Commodities. La sequenza di tasti diretti per Exchange è Ctrl+Alt+Help.

Figura 10-8. Finestra Exchange

La finestra Exchange, illustrata in Figura 10-8, elenca le commodities che operano e, quando selezionate, ne visualizza le informazioni. Le commodities possono essere attivate o disattivate tramite Exchange. Per disattivarle selezionare il pulsante Rimuovi. Aprire la finestra di una commodity selezionando il pulsante Mostra interfaccia ed interagendo con la finestra come se fosse aperta l'icona della commodity. Selezionare Nascondi interfaccia per chiudere la finestra senza disabilitare la commodity.

Capitolo 11
Programma ED

ED è un programma di elaborazione testi ASCII che utilizza menu e tasti funzione per accedere alle proprie prestazioni. Le operazioni possono essere effettuate tramite mouse o tastiera. Sebbene i menu di ED siano preprogrammati, è possibile riconfigurarli a seconda delle necessità.

Nota ED non accetta file sorgente contenenti codici binari. Per elaborare questi tipi di file usare EDIT o MEmacs.

La linea inferiore della finestra ED è la linea di stato. I messaggi di errore visualizzati nella linea di stato persistono sino all'introduzione di un altro comando ED. Questa è anche la linea nella quale vengono introdotti i comandi estesi.

Avvio di ED

Avviare ED da una Shell o mediante l'opzione Eseguire comando del Workbench , descritta nel Capitolo 3. Aprire ED dal carattere di richiesta digitando ED ed un nomefile nuovo od esistente, nel modo seguente:

```
1>ED Filename
```

Il lavoro viene salvato con questo nomefile. Se il nomefile specificato non è nella directory attuale, ED apre una finestra vuota e visualizza un messaggio di avviso indicante la creazione di un nuovo file.

ED ha una dimensione buffer testo predefinita di 40.000 byte. La dimensione può essere modificata mediante l'opzione SIZE. Per esempio:

```
1> ED Script SIZE 55000
```

aumenta la dimensione buffer a 55.000 byte.

File S:Ed-startup

Quando si utilizza ED viene eseguito il file S:Ed-startup. Questo è un file comando dei comandi estesi ED, senza i caratteri Escape, che imposta le assegnazioni del menu predefinito. È possibile modificare questo file per configurare menu personalizzati o assegnazioni ai tasti funzione preprogrammate. Se il file S:Ed-startup non esiste, ED si apre con un insieme espanso di menu, fornendo più opzioni. Gli utenti esperti possono cancellare o rinominare il file Ed-startup predefinito per ottenere il menu espanso o creare un file personalizzato per opzioni di avvio.

Uso di ED

I comandi ED sono di due tipi: immediati ed estesi. ED si apre nel modo immediato.

Comandi immediati

Nel modo immediato, ED esegue immediatamente i comandi. Per specificare un comando immediato premere un tasto o la combinazione Ctrl+tasto, oppure usare il mouse. Tutti i comandi immediati hanno le corrispondenti versioni estese.

I comandi immediati controllano le operazioni seguenti:

- Spostamento cursore
- Scorrimento testo
- Inserimento testo
- Cancellazione testo
- Ripetizione comandi

Spostamento cursore nel modo immediato

Il cursore può essere posizionato in un punto qualsiasi del testo spostando il puntatore nella posizione desiderata e premendo il tasto di selezione. Per spostare il cursore con la tastiera usare i tasti freccia, il tasto Tab e la combinazione Ctrl+tasto.

Spostare il cursore in qualsiasi direzione premendo il tasto freccia corretto. Se il cursore è sul bordo destro dello schermo, ED sposta il testo a sinistra per visualizzare il resto della linea. ED sposta il testo di una linea alla volta in senso verticale, e di dieci caratteri alla volta in senso orizzontale. Il cursore non può essere spostato oltre il bordo sinistro della linea. Se si tenta di spostare il cursore oltre l'inizio o la fine del file, ED visualizza un messaggio indicante il raggiungimento dell'inizio o della fine del file.

Le seguenti combinazioni di tasti aggiuntive controllano lo spostamento del cursore:

Shift+freccia verso l'alto	Inizio file.
Shift+freccia verso il basso	Fine file.
Shift+freccia sinistra	Bordo sinistro della finestra ED (indipendentemente dall'impostazione del margine).
Shift+freccia destra	Fine linea attuale.
Ctrl+]	Bordo destro linea attuale (se il cursore è già in posizione si sposta sul bordo sinistro).
Ctrl+E	Inizio prima linea dello schermo (se il cursore è già in posizione si sposta al termine dell'ultima linea dello schermo).
Ctrl+T	Inizio parola successiva.
Ctrl+R	Spazio dopo la parola precedente.
Tab	Posizione tabulatore successivo (multiplo di tre).

Se il file contiene più linee di quante ne possano essere visualizzate nella finestra ED, far scorrere il file in senso verticale. Spostare una linea per volta premendo il tasto freccia verso l'alto o verso il basso, a seconda della direzione desiderata. Spostare il testo a salti premendo:

Ctrl+D	Sposta il file verso il basso di 12 linee.
Ctrl+U	Sposta il file verso l'alto di 12 linee.

Questi comandi non spostano il cursore nella finestra; ritracciano il testo nella finestra con la nuova linea nella posizione del cursore.

In caso di interferenze sullo schermo, per esempio causate da un avviso proveniente da un altro programma che appare sulla finestra ED, premere Ctrl+V per rinfrescare tutto lo schermo.

Inserimento testo nel modo immediato

I caratteri digitati nel modo immediato sono inseriti nella posizione attuale del cursore ed il cursore si sposta verso destra. I caratteri a destra del cursore si spostano per lasciare spazio al testo introdotto. Se la linea supera la larghezza della finestra, la finestra si sposta a destra per visualizzare il testo introdotto. Se si sposta il cursore oltre la fine della linea, ED inserisce spazi fra la fine della linea ed i caratteri inseriti.

Il numero massimo di caratteri per linea è 255. Se si supera questo numero appare un messaggio indicante che la linea è troppo lunga.

Per dividere la linea nella posizione del cursore premere Invio. Il testo a sinistra del cursore rimane sulla linea originale. Il testo a destra e sotto il cursore si sposta su una nuova linea. La pressione del tasto Invio al termine della linea crea una linea vuota.

Cancellazione testo nel modo immediato

ED non prevede la sovrapposizione. Per sostituire una parola o una linea, cancellare le parole esistenti ed inserire il nuovo testo usando i tasti e le combinazioni di tasti seguenti:

Backspace	Cancella il carattere a sinistra del cursore.
Canc	Cancella il carattere sotto il cursore.

Ctrl+O	Se il cursore è posizionato su uno spazio sono cancellati tutti gli spazi fino al carattere successivo. Se il cursore è posizionato su un carattere vengono cancellati tutti i caratteri fino allo spazio successivo.
Ctrl+Y	Cancella tutti i caratteri dal cursore al termine della linea.
Ctrl+B	Cancella l'intera linea.

Dopo la cancellazione del testo, tutti i caratteri rimanenti sulla linea si spostano verso sinistra ed il testo oltre il bordo destro dello schermo diventa visibile.

Cambio maiuscole nel modo immediato

Per cambiare le maiuscole nel testo posizionare il cursore e premere Ctrl+F. Se la lettera è minuscola diventa maiuscola e viceversa. Ctrl+F non cambia i caratteri non alfabetici o i simboli.

Alla pressione della combinazione Ctrl+F il cursore si sposta a destra. È possibile ripetere il comando sino alla modifica di tutte le lettere della linea.

Comandi estesi

Nel modo esteso, i comandi sono visualizzati sulla linea di comando o stato, in fondo alla finestra. ED esegue questi comandi soltanto alla pressione del tasto Invio o Esc. Se si preme Esc per eseguire questi comandi, ED rimane nel modo esteso. Se si preme Invio, ED ritorna al modo immediato.

Per accedere al modo esteso premere Esc. I comandi estesi consistono di uno o due caratteri. I comandi estesi multipli possono essere digitati su una singola linea di comando separandoli da punto e virgola. I comandi possono essere raggruppati affinché ED li esegua automaticamente. Usare il tasto Backspace per correggere gli errori. Appare un asterisco come carattere di richiesta nella linea di stato.

I comandi possono anche essere eseguiti mediante il menu ed i tasti funzione programmabili. Riconfigurare i menu ed i tasti funzione assegnando un comando al tasto od opzione menu desiderati.

In alcuni casi, gli argomenti richiedono un comando, quali un numero od una stringa testo. Un argomento stringa per un commando ED deve essere racchiuso in una copia di caratteri delimitatori identici. Nelle situazioni nom ambigue è possibile omettere quello finale. I delimitatori validi sono: ", /, \, !, :, +, %. Non è possibile usare lo stesso carattere delimitatore all'interno della stringa. I caratteri delimitatore non validi sono le lettere, i numeri e i caratteri di controllo.

È anche possibile chiedere ad ED di usare un pannello di richiesta file, che consente di visualizzare i contenuti dei programmi di gestione e delle directory del sistema.

Per invocare un pannello di richiesta file dopo il caricamento od il salvataggio di un comando, inserire un punto interrogativo (?) prima dell'argomento stringa richiesto. Il punto interrogativo e la stringa devono essere preceduti da uno spazio (per esempio, sa ?/Text/.). Generalmente, se un comando è seguito da una stringa, ED tratta la stringa come file da caricare e salvare e tenta immediatamente di eseguire l'operazione. Tuttavia, il punto interrogativo indica che si desidera specificare il file mediante un pannello di richiesta file. Occorre ancora specificare una stringa dopo il punto interrogativo, ma la stringa è il testo che appare nella barra titolo del pannello di richiesta file.

I comandi estesi gestiscono le operazioni seguenti:

- Controllo programmi
- Spostamento cursore
- Modifica testo
- Controllo blocchi
- Ricerca e sostituzione testo

Controllo programmi nel modo esteso

I comandi di controllo programmi sono i seguenti:

New Project	Esc,N,W	Crea un nuovo file, sostituendo quello esistente. Appare il messaggio "Edits will be lost -- type Y to confirm:". Per salvare il file esistente premere un tasto (escluso Y) per annullare il comando.
Open File	Esc,O,P	Apre un file. Specificare il file introducendo il percorso del file come stringa. Per visualizzare un pannello di richiesta del nomefile, introdurre il punto interrogativo dopo il comando con una stringa correttamente delimitata. Il messaggio "Edits will be lost -- type Y to confirm:" ricorda che si sta sostituendo il file attuale.
Run File	Esc,R,F	Carica ed esegue un file comandi dei comandi estesi.
Undo	Esc,U	Inverte le modifiche apportate alla linea attuale. ED non può annullare la cancellazione di una linea. Dopo lo spostamento dalla linea attuale, il comando U non annulla la modifica.
Show	Esc,S,H	Visualizza lo stato attuale del programma. Sullo schermo appaiono dati, per esempio il valore delle posizioni tabulatore, i margini, le marcature blocco ed il nome del file da modificare.
Set Tab	Esc,S,T	Imposta i tabulatori. Per cambiare l'impostazione attuale dei tabulatori usare il comando ST seguito da un numero.
Set Left Margin	Esc,S,L	Imposta il margine sinistro. Per specificare questo margine usare il comando SL segui-to da un numero indicante la posizione della colonna. Il margine sinistro non deve essere impostato oltre il bordo destro dello schermo.

Set Right Margin	Esc,S,R	Imposta il margine destro. Per specificare questo margine usare il comando SR seguito da un numero indicante la posizione della colonna.
Extend Margins	Esc,E,X	Estende i margini della linea attuale. Dopo aver introdotto il comando EX, ED elude il margine destro della linea attuale.
Status Line Message	Esc,S,M	Stampa una determinata stringa sulla linea di stato.
Save	Esc,S,A	Salva il testo. Se non è specificato il nomefile, SA esegue il salvataggio sul file attuale. Salvare su un file differente tramite un pannello di richiesta file o specificando direttamente il nome. Per il salvataggio direttamente su un file, specificare il nome sulla linea di comando. SA seguito da Q equivale al comando X.
Exit	Esc,X	Esce da Ed, salvando il file attuale con il nomefile designato. ED scrive il testo che mantiene in memoria sul file specificato all'apertura di ED, quindi termina le operazioni.
Exit with Query	Esc,X,Q	Esce da ED, a meno che non siano state apportate modifiche al file. Se sono state apportate modifiche, un pannello chiede se si desidera uscire senza salvare il file. XQ equivale alla selezione del pulsante di chiusura sulla finestra di ED.
Quit	Esc,Q	Esce da ED senza salvare le modifiche. Se sono state apportate modifiche al file, ED chiede se si desidera abbandonarle. Alla pressione di Y, ED termina immediata-mente senza salvare il file e perde tutte le modifiche.

Controllo cursore nel modo esteso

I comandi seguenti spostano il cursore sullo schermo:

Esc,T	Inizio file; la prima linea del file è la prima linea dello schermo.
Esc,B	Fine file; l'ultima linea del file è l'ultima linea dello schermo.
Esc,E,P	Fine pagina.
Esc,P,D	Pagina seguente.
Esc,P,U	Pagina precedente.
Esc,N	Inizio linea seguente.
Esc,P	Inizio linea precedente.
Esc,C,L	Una posizione a sinistra.
Esc,C,R	Una posizione a destra.
Esc,C,E	Fine linea attuale.
Esc,C,S	Inizio linea attuale.
Esc,T,B	Posizione tabulatore seguente.
Esc,W,N	Inizio parola seguente.
Esc,W,P	Spazio dopo parola precedente.
Esc,M<n>	Spostamento cursore sulla linea specificata da <n>.

Modifica testo nel modo esteso

I comandi seguenti modificano il testo sullo schermo:

Insert Before	Esc,I	Inserisce la stringa specificata sulla linea prima del cursore. Specificare la stringa di una nuova linea dopo il comando I per inserire il testo prima della linea contenente il cursore.
Insert After	Esc,A	Inserisce la stringa specificata sulla linea dopo il cursore. Questo comando opera analogamente al comando I, però la stringa viene inserita su una nuova linea sotto la posizione del cursore.

Altri comandi:

Esc,S	Divide la linea attuale nella posizione del cursore.
Esc,J	Unisce la linea successiva al termine della linea attuale.
Esc,D	Cancella la linea attuale.
Esc,D,C	Cancella il carattere sotto il cursore.
Esc,D,L	Cancella il carattere a sinistra del cursore.
Esc,D,W	Cancella fino al termine della parola attuale.
Esc,E,L	Cancella fino al termine della linea attuale.
Esc,F,C	Commuta le maiuscole.

Controllo blocchi nel modo esteso

I comandi seguenti spostano, inseriscono o cancellano il testo:

Block Start **Block End**	Esc,B,S Esc,B,E	Identifica l'inizio e la fine di un blocco di testo. Per specificare un blocco di testo da spostare, inserire o cancellare, porre il cursore all'inizio del blocco da delimitare ed introdurre il comando BS. Spostare il cursore al termine del blocco ed introdurre il comando BE. Non è possibile iniziare o terminare un blocco al centro della linea.
Insert Block	Esc,I,B	Inserisce una copia del blocco dopo la linea attuale. Il blocco rimane delimitato sino alla modifica del testo. Usare IB per inserire copie del blocco nel docu-mento.
Delete Block	Esc,D,B	Cancella un blocco.
Show Block	Esc,S,B	Ridisegna la visualizzazione affinché il blocco sia sulla sommità dello schermo.
Write Block	Esc,W,B	Scrive il blocco su un file specificato. ED sovrascrive tutti i file con quel nome e copia il blocco nel file.
Insert File	Esc,I,F	Inserisce un file nel file attuale. ED legge nella memoria il file specificato, nel punto che segue immediatamente la linea attuale. Specificare due stringhe, separate dai caratteri di delimitazione.

Ricerca e sostituzione nel modo esteso

ED consente di cercare nel file specifiche porzioni di testo. È possibile sostituire una porzione di testo con un'altra.

Find	Esc,F	Localizza la successiva occorrenza della stringa di testo specificata. La ricerca inizia dal carattere dietro il cursore e continua fino alla fine del file. Se la stringa viene trovata, il cursore si posiziona all'inizio della stringa localizzata. La stringa deve essere racchiusa fra delimitatori ammessi (virgolette, barre, punti o punti esclamativi). La ricerca avviene con il confronto maiuscole, a meno che non sia usato il comando UC.
Backward Find	Esc,B,F	Esegue la ricerca a ritroso della stringa specificata. Questo comando localizza l'ultima occorrenza della stringa prima della posizione attuale del crusore. La ricerca continua fino all'inizio del file.
Exchange	Esc,E	Sostituisce una occorrenza di testo con un'altra. Per esempio, per sostituire la parola alla con alle, digitare "alla"alle". Specificare le stringhe vuote digitando soltanto due delimitatori. Se la prima stringa è vuota, ED inserisce la secon-da stringa nella posizione del cursore. Se la seconda stringa è vuota, ED cerca la successiva occorrenza della prima stringa e la cancella. Notare che ED ignora le impostazioni dei margini quando sostituisce il testo.
Exchange and Query	Esc,E,Q	Cerca il testo da sostituire e ne chiede la conferma visualizzando "Exchange?" ("Sostituisci?").
Upper/Lower Case	Esc,U,C	Specifica la ricerca senza confronto maiuscole. UC indica alle ricerche successive di non eseguire il confronto maiuscole. Per riabilitare nuovamente il confronto maiuscole usare il comando LC.

Ripetizione comandi nel modo esteso

La pressione di Ctrl+G ripete una linea di comando. È possibile configurare ed eseguire molte volte interi gruppi di comandi di modifica.

Per ripetere un comando un determinato numero di volte, precedere il comando da un numero. Per esempio:

```
4 E/rename/copy
```

sostituisce le successive quattro occorrenze di "rename" con "copy".

Usare il comando esteso RP (Repeat) per ripetere un comando sino a quando ED restituisce un errore, per esempio il raggiungimenteo della fine del file. Per esempio:

```
T;RP E/rename/copy/
```

sposta il cursore all'inizio del file, quindi sostituisce tutte le occorrenze di "rename" con "copy". Il comando T (Top of File) cambia tutte le occorrenze di Rename nell'intero file. Altrimenti, vengono cambiate soltanto le occorrenze dopo la posizione del cursore.

Per eseguire ripetutamente i gruppi di comandi, raggruppare i comandi fra parentesi. È anche possibile annidare i gruppi di comandi. Per esempio:

```
RP (F/Workbench/;3A//)
```

inserisce tre linee vuote (la stringa nulla //) dopo ciascuna linea contenente Workbench.

Per interrompere qualsiasi sequenza di comandi estesi premere un tasto durante l'esecuzione. Se avviene un errore, ED abbandona la sequenza di comandi.

Appendice A
Ricerca guasti

In presenza di anomalie durante l'uso del software di sistema, per rimuoverle riferirsi alla tabella seguente:

Sintomo	Causa	Rimedio
Tremolio; schermo non posizionato correttamente.	Selezione modo video errato.	Aprire il programma ScreenMode nel cassetto Prefs e selezionare il modo video corretto. Se la visualizzazione è completamente indecifrabile, probabilmente occorre riavviare con un dischetto Workbench differente.
Un pannello di richiesta invita ad inserire un disco particolare in una unità.	Il sistema non trova il disco, la partizione o la directory assegnata. Il disco contenente il programma può essere stato rimosso, rinominato, oppure non è stato eseguito ASSIGN.	Controllare il nome volume nel pannello di richiesta. Se è il nome di un dischetto rimosso, inserire il dischetto. Se il nome volume è errato in un pannello di richiesta o in un comando, selezionare il pulsante Annulla, quindi introdurre il nome corretto. Se il messaggio appare durante l'avvio di Amiga, probabilmente occorre aggiungere l'istruzione ASSIGN al file User-startup.

Sintomo	Causa	Rimedio
Il pannello di richiesta indica l'insufficienza memoria per il caricamento del programma.	I programmi utilizzati sono troppi e la RAM libera è insufficiente per avviare un altro programma.	Chiudere le finestre non necessarie ed uscire dai programmi non necessari.
Il puntatore non si sposta e le immissioni da tastiera non hanno effetto.	Un programma ha bloccato Amiga.	Riavviare.
	I sistemi con serratura possono avere la serratura chiusa.	Aprire la serratura.
Lo schermo si azzera ed appare un riquadro rosso lampeggiante indicante un errore, per esempio Memoria insufficiente.	Un programma ha eseguito una operazione errata che ha causato un errore nel sistema.	Premere il tasto sinistro del mouse ed il computer si riavvia.
Appare un riquadro ambra lampeggiante indicante Errore recuperabile.	Un programma ha eseguito una operazione errata che ha provocato un errore recuperabile.	Premere il tasto sinistro del mouse.

Appendice B
Modi video

La tabella seguente elenca i modi video disponibili su Amiga. Sono raggruppati conformemente al chip set di Amiga ed indicano prima i modi possibili sotto il chip set originale, quindi quelli che richiedono l'Enhanced Chip Set e quindi quelli che richiedono il chip set AA.

Per determinare se è possibile utilizzare un determinato modo, verificare le velocità di scansione orizzontale e verticale elencate nel pannello Proprietà del modo, conformemente alle specifiche del proprio monitor. Se le velocità di scansione del modo video eccedono la gamma ammessa dal proprio monitor non usare quel modo.

Nei gruppi dei chip set, i modi sono elencati dal nome file del monitor, che deve essere contenuto nel cassetto Devs/Monitors, per i modi disponibili nel programma ScreenMode. Per utilizzare i modi video indicati, occorre l'intero gruppo dei custom chip necessario e l'icona del programma di gestione monitor corretto deve essere presente in Devs/Monitors.

La risoluzione schermo è espressa in punti, con la dimensione orizzontale seguita da quella verticale. Per esempio, 640 x 400 è uno schermo ampio 640 punti e alto 400 punti. Nella colonna Tavolozza colori è indicato prima il numero massimo di colori visualizzabili, seguito da una barra, quindi la dimensione della tavolozza per quel modo. Per esempio, 16/4096 è un massimo di 16 colori visualizzabili da una tavolozza di 4096 colori.

Monitor disponibili su Amiga con Chip Set Originale

Nota Tutti i monitor di questa Appendice sono disponibili all'uso con il chip set AA. Su Amiga con chip set AA la tavolozza dei colori per tutti i monitor è 256/16 millioni, eccetto per il monitor A2024.

Monitor NTSC

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Alta risoluzione	640 x 200	16 / 4096
Alta risoluzione interlacciata	640 x 400	16 / 4096

Monitor PAL

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Alta risoluzione	640 x 256	16 / 4096
Alta risoluzione interlacciata	640 x 512	16 / 4096

I seguenti sono i modi di visualizzazione aggiuntivi disponibili con il chip set originale Amiga. Questi modi possono essere usati da applicazioni e dallo schermo Workbench. I modi Low Res (bassa risoluzione) sono particolarmente utili perchè impareggiabili dal momento che offrono la visualizzazione ingrandita.

Monitor NTSC

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Bassa risoluzione	320 x 200	32 / 4096
Bassa risoluzione interlacciata	320 x 400	32 / 4096
HAM	320 x 200	256.000 / 16 milioni
HAM interlacciato	320 x 400	256.000 / 16 milioni
Extra Halfbrite	320 x 200	64 / 16 milioni
Extra Halfbrite interlacciato	320 x 400	64 / 16 milioni

Monitor PAL

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Bassa risoluzione	320 x 256	32 / 4096
Bassa risoluzione interlacciata	320 x 512	32 / 4096
HAM	320 x 256	256.000 / 16 milioni
HAM interlacciato	320 x 512	256.000 / 16 milioni
Extra Halfbrite	320 x 256	64 / 16 milioni
Extra Halfbrite interlacciata	320 x 512	64 / 16 milioni

Monitor disponibili su Amiga con Enhanced Chip Set

Nota Tutti i monitor di questa Appendice sono disponibili all'uso con il chip set AA. Su Amiga con chip set AA la tavolozza dei colori per tutti i monitor è 256/16 millioni, eccetto per il monitor A2024.

I seguenti modi aggiuntivi sono disponibili per lo schermo del Workbench sui modelli Amiga ECS (Enhanced Chip Set):

Monitor NTSC

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Super-Alta risoluzione	1280 x 200	4 / 64
Super-Alta risoluzione interlacciata	1280 x 400	4 / 64

Monitor PAL

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Super-Alta risoluzione	1280 x 256	4 / 64
Super-Alta risoluzione interlacciata	1280 x 512	4 / 64

Monitor Multiscan

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Produttività	640 x 480	4 / 64
Produttività interlacciata	640 x 960	4 / 64

Monitor A2024

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
10 Hz	1024 x 800	4 / 64
15 Hz	1024 x 800	4 / 64

(Sugli Amiga PAL, i modi A2024 hanno risoluzione verticale 1024.)

Monitor Euro36

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Bassa risoluzione	320 x 200	32 / 4096
Bassa risoluzione interlacciata	320 x 400	32 / 4096
Alta risoluzione	640 x 200	16 / 4096
Alta risoluzione interlacciata	640 x 400	16 / 4096
Super-Alta risoluzione	1280 x 200	4 / 64
Super-Alta risoluzione interlacciata	1280 x 400	4 / 64

Monitor Euro72

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Produttività	640 x 400	4 / 64
Produttività interlacciata	640 x 800	4 / 64

Monitor Super72

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Alta risoluzione	400 x 300	16 / 4096
Alta risoluzione interlacciata	400 x 600	16 / 4096
Super-Alta risoluzione	800 x 300	4 / 64
Super-Alta risoluzione interlacciata	800 x 600	4 / 64

Note Se si dispone di un modello Amiga con circuiteria Display Enhancer, disabilitare il Display Enhancer nei modi Super-Alta risoluzione, Euro36, Euro72 e Super72, per evitare la distorsione della visualizzazione.

I modi A2024 richiedono un monitor monocromatico di tipo A2024. Non usare il modo A2024 se non si dispone di questo monitor.

Monitor disponibili su Amiga con Chip Set AA

Nota Tutti i monitor di questa Appendice sono disponibili all'uso con il chip set AA. Su Amiga con chip set AA la tavolozza dei colori per tutti i monitor è 256/16 millioni, eccetto per il monitor A2024.

I seguenti modi aggiuntivi sono disponibili per lo schermo del Workbench sui modelli Amiga con il chip set AA:

Monitor DBLNTSC

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Alta risoluzione	640 x 200	256 / 16 milioni
Alta risoluzione interlacciata	640 x 800	256 / 16 milioni
Alta risoluzione interlacciata no Flicker	640 x 400	256 / 16 milioni
Bassa risoluzione	640 x 200	256 / 16 milioni
Bassa risoluzione interlacciata	640 x 800	256 / 16 milioni
Bassa risoluzione no Flicker	640 x 400	256 / 16 milioni

Monitor DBLPAL

Modo di visualizzazione	Risoluzione	Tavolozza colori
Alta risoluzione	640 x 256	256 / 16 milioni
Alta risoluzione interlacciata	640 x 1024	256 / 16 milioni
Alta risoluzione no Flicker	640 x 512	256 / 16 milioni
Bassa risoluzione	320 x 256	256 / 16 milioni
Bassa risoluzione interlacciata	320 x 1024	256 / 16 milioni
Bassa risoluzione no Flicker	320 x 512	256 / 16 milioni

Appendice C
Opzioni speciali di avvio

Questa appendice descrive le opzioni speciali di avvio per il sistema Amiga Early Startup Control (Schermo di Controllo Primo Avvio di Amiga):

- Disabilitazione dispositivi per liberare memoria per programmi giochi ampi
- Scelta di opzioni video per i giochi
- Diagnostica per le schede di espansione

Lo schermo di controllo, illustrato in Figura C-1, consente di selezionare opzioni di avvio, opzioni di visualizzazione o la diagnostica per le schede di espansione. L'accesso allo schermo avviene accendendo o riavviando Amiga e tenendo premuto entrambi i tasti del mouse. È possibile ciclare tra i modi NTSC e PAL premendo un tasto sulla tastiera, eccetto i tasti qualificatori (Shift, Alt e Ctrl) e i tasti cursore.

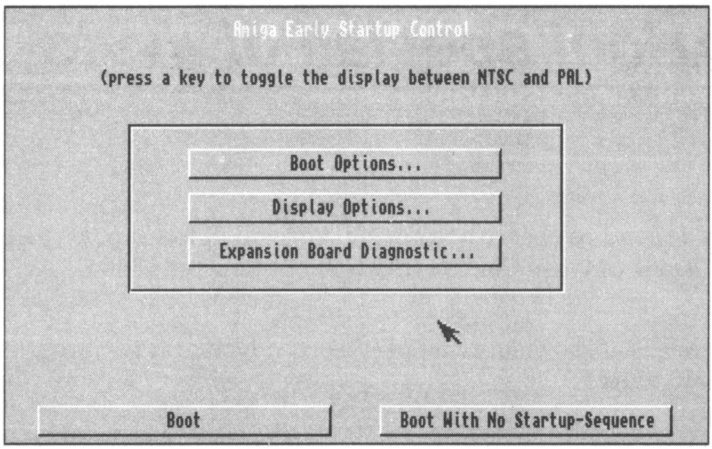


Figura C-1. Schermo di controllo primo avvio di Amiga

Uscire dallo schermo Controllo Avvio Primario Amiga selezionando il pulsante Boot (Avvio) per il normale avvio di sistema o Boot con il pulsante No Startup-Sequence per avviare direttamente dalla finestra AmigaDOS Shell.

Pulsanti di disabilitazione

Il software di sistema richiede memoria aggiuntiva per supportare le operazioni di ciascuna partizione disco fisso o unità a dischetti. La memoria aggiuntiva utilizzata per l'unità a disco fisso o l'unità a dischetti aggiuntiva non consente ad alcuni giochi basati su dischetto di operare.

Selezionando Boot options (Opzioni di Avvio) dallo schermo di controllo, Amiga visualizza lo schermo opzioni di Avvio illustrato in Figura C-2. Questo schermo consente di disabilitare selettivamente le partizioni disco e qualsiasi unità a dischetti esterna per lasciare sufficientemente RAM affinché i programmi possano essere eseguiti correttamente.

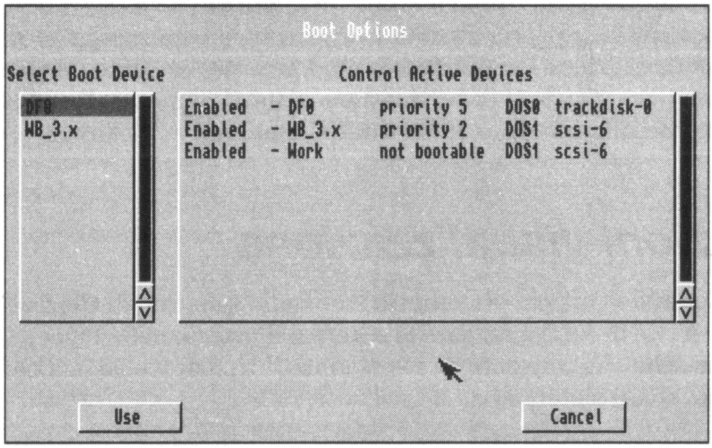


Figura C-2. Schermo opzioni di avvio

Amiga visualizza l'elenco delle partizioni disco fisso e delle unità a dischetti nella colonna dispositivo di avvio selezionato. I dispositivi in questa colonna sono elencati in priorità discendente per l'accesso del sistema all'accensione. È possibile selezionarne uno per eludere la priorità.

La colonna dispositivi Control Active (Controllo attivo) indica lo stato dei dispositivi. Selezionando la linea di stato si cicla tra abilitato e disabilitato. Se si disabilitano dispositivi disco fisso per liberare memoria e renderla disponibile ai giochi, assicurarsi di lasciare almeno una unità a dischetti avviabile abilitata.

Nota — Se il sistema ha più di una unità a dischetti e i giochi consentono l'uso di unità aggiuntive, è possibile lasciare questa unità (DF1, DF2, e DF3) abilitate nella colonna dispositivi Controllo Attivo sullo schermo Opzioni di Avvio.

Selezionando Usa si implementano le scelte dei dispositivi di avvio soltanto per la sessione attuale. Quando si riavvia Amiga, si ritorna alla configurazione precedente la modifica. Selezionando Annulla sullo schermo Opzioni di Avvio, si cancellano le modifiche effettuate e si ritorna allo schermo di Controllo Primo Avvio di Amiga.

Opzioni visualizzazione

Selezionando Opzioni visualizzazione dallo schermo di Controllo Primo Avvio di Amiga, appare lo schermo illustrato nella Figura C-3. Questo schermo consente di selezionare il tipo di visualizzazione e il chip set che il sistema usa.

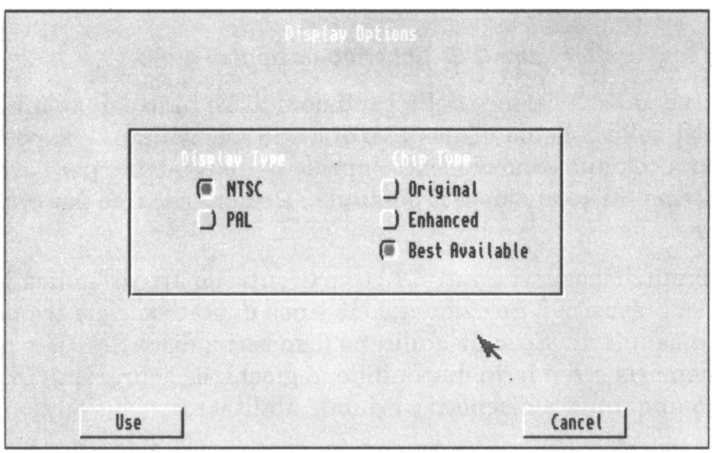


Figura C-3. Schermo Opzioni visualizzazione

Gli utenti con sistemi contenenti il chip set AA possono scegliere la selezione Best Available (Migliori Disponibile) in cui il sistema utilizza il chip set AA. Se un gioco o una applicazione necessita del chip set originale o il chip set avanzato ECS, occorre selezionare o l'uno o l'altro a seconda dell'emulazione di sistema. Questa opzione è nascosta sui sistemi dotati soltanto di chip set originale.

Diagnosi guasti per le schede di espansione

Selezionando l'opzione Expansion Board Diagnostic (Diagnostica Scheda di Espansione) si visualizza lo schermo diagnostico scheda di espansione illustrata in Figura C-4. Questo schermo consente di visualizzare informazioni sullo stato delle schede di espansione nel sistema. Se una scheda di espansione è guasta, questo schermo si visualizza automaticamente.

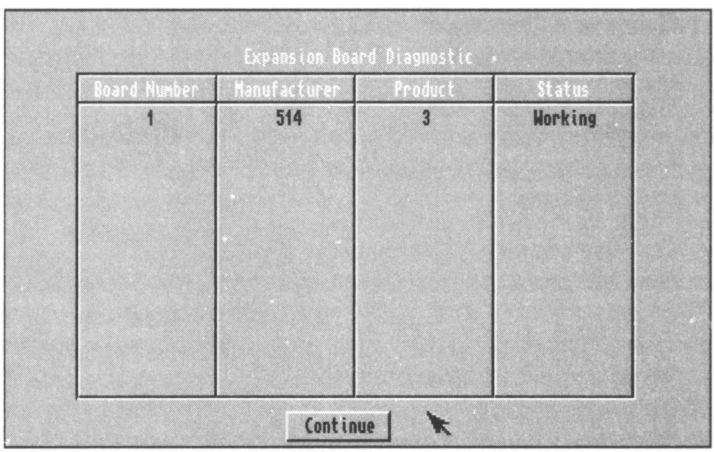


Figura C-4. Schermo diagnostico scheda di espansione

Board number (Numero scheda)	Il numero della scheda di espansione
Manufacturer (Costruttore)	Il numero del costruttore della scheda
Product column (Colonna prodotto)	Il numero prodotto del costruttore per la scheda
Status column (Colonna stato)	Lo stato della scheda: Funzionante o Difettosa

Sono le informazioni da fornire al costruttore quando si guasta una scheda.

Glossario

Questo glossario fornisce le definizioni di termini usati nei manuali Amiga.

Abilitare alla scrittura (write-enable)
Consentire la scrittura dei dati su un supporto magnetico. Se un dischetto è abilitato alla Lettura/Scrittura, un piccolo corsoio di plastica chiude il foro posto sull'angolo del disco.

Accelerazione (acceleration)
Opzione, selezionata mediante il programma Input, che accelera il movimento del puntatore quando il mouse viene spostato a velocità costante. L'accelerazione fornisce un maggior controllo dei piccoli movimenti del mouse e un minor controllo, ma maggiore velocità, dei movimenti grandi.

Alias
Nome alternativo di un comando AmigaDOS o di una stringa di comando, specificato con il comando ALIAS.

AmigaDOS
Sistema operativo su disco (DOS) usato dai computer Amiga. Un sistema operativo su disco fornisce le funzioni base del computer.

Applicazione (application)
Programma o insieme di programmi che eseguono mansioni specifiche, per esempio un elaboratore di testi, un data base o un titolatore video.

Aprire o attivazione (open)
Rendere utilizzabile l'oggetto selezionato. Per aprire un'icona premere due volte il tasto del mouse, o selezionarla e poi scegliere la voce Aprire dal menu Icone. Aprendo un'icona disco o un'icona cassetto ne viene visualizzato il contenuto. Aprendo un'icona progetto o un'icona programma viene invece avviato un programma.

Archiviare, archivio (archive)
1. (v) Copiare file su disco o nastro per effettuare il backup.
2. (n) Copia di riserva di uno o più file.

Area del bordo (overscan area)
L'area normalmente non usata che circonda lo schermo. Il programma Overscan consente di espandere lo schermo per utilizzare quest'area.

Argomento (argument)
Informazione aggiuntiva, ad esempio un nomefile, un valore, o un'opzione, inclusa in un comando. Questa informazione determina l'azione esatta del comando.

ASCII (American Standard Code for Information Interchange)
Codice standard americano per lo scambio di informazioni. Formato standardizzato per testi che assegna numeri codice ai caratteri, consentendo lo scambio di informazioni fra tipi differenti di computer.

Assegnare (assign)
Collegare un nome di directory a un nome di dispositivo logico, con il comando ASSIGN, affinché i programmi che usano tale directory possano cercare un nome di dispositivo invece di cercare la directory in diversi sottodirectory. Per esempio, la directory RAM:T viene comunemente assegnata al nome dispositivo T:.

Attivare (double-click)
Premere e rilasciare velocemente due volte il tasto di selezione.

Attivo (active)
Correntemente selezionato; usato in riferimento alla finestra del Workbench selezionata.

Attributi (attributes)
Serie di indicatori memorizzati con ogni file. Gli attributi indicano il tipo di file e gestiscono le operazioni possibili nel file (lettura, scrittura, cancellazione, ecc.). Sono anche denominati bit di protezione.

Autotrasla (autoscroll)
Spostamento automatico dello schermo quando il puntatore raggiunge i bordi dell'area di visualizzazione.

Avviabile (bootable)
Dispositivo da cui si avvia Amiga. Un disco avviabile deve contenere tutti i file di sistema necessari al computer per iniziare l'operazione.

Avviare (boot)
Leggere nella memoria del computer le informazioni necessarie per far partire il sistema da un dispositivo magnetico cioè un dischetto o un disco fisso. È riferito a voci usate in questa procedura: il disco di avvio. (Vedere riavviare.)

Azzerare (clear)
1. Cambiare lo stato di un bit o di un indicatore a 0, spento o disabilitato. Opposto di impostare.
2. Cancellare uno schermo o una finestra visualizzata.

Back up
Eseguire una copia di riserva.

Backup
Copia di un file su disco o nastro utilizzata per recuperare dati perduti.

Barra di scorrimento (scroll bar)
L'area evidenziata nel pannello di scorrimento che può essere trascinata per visualizzare i contenuti nascosti di una finestra. Cambia le proprie dimensioni per indicare la porzione della finestra attualmente visibile.

Barra menu (menu bar)
Lista delle intestazioni che appaiono sul margine superiore dello schermo alla pressione del tasto menu.

Barra titolo (title bar)
Parte superiore dello schermo o della finestra, che comunemente ne visualizza il nome.

Binario (binary)
Sistema numerico a base due che utilizza soltanto le cifre 0 e 1.

Bit
Singola cifra binaria (1 o 0).

Bit di protezione (protection bits)
(Vedere attributi.)

Blocco (block)
Serie contigua di byte, generalmente 512, trattata come singola unità logica nella RAM o nei supporti magnetici. È anche un'area di un file testo contrassegnata dall'utente.

Blocco principale (root block)
Area di un disco che contiene il nome e le informazioni relative all'organizzazione del disco. Se il blocco principale viene cancellato, non è possibile recuperarne le informazioni - è vuoto.

Bridgeboard
Una scheda di espansione Commodore che consente l'emulazione hardware di computer compatibili PC.

Buffer
Area di memorizzazione temporanea nella RAM.

Buffer di ingresso (input buffer)
Area di memoria usata durante la comunicazione seriale per conservare dati in arrivo.

Bug
Errore software.

Byte
Unità di memoria costituita da 8 bit, generalmente equivalente ad un carattere.

Cambio (toggle)
Un'opzione può avere due stati, per esempio abilitata e disabilitata.

Cancellare (delete)
Eliminare o scartare un file, un buffer o un altro elemento memorizzato.

Carattere o testo di richiesta (prompt)
Messaggio o simbolo, che indica all'utente di immettere dati nel computer.

Caratteri di comparazione/concordanza (pattern matching)
Una prestazione di AmigaDOS che consente di specificare nomi di file e directory mediante caratteri universali. Con i caratteri universali, è possibile creare modelli di ricerca che consentono di riferirsi a numerosi file il cui nome condivide caratteri comuni, senza nominarli per ciascun file.

Caratteri universali (wildcard)
Un simbolo usato per il riconoscimento di strutture per rappresentare una gamma di valori possibili, come per la specificazione di nomi file che iniziano o terminano tutti con lo stesso carattere. Il punto interrogativo (?), per esempio, è usato per indicare un qualsiasi carattere.

Casella di attivazione (check box)
Pulsante che consente di attivare o disattivare un'opzione. Quando appare il segno di visto nella casella, l'opzione è attivata.

Cassetto (drawer)
Suddivisione di un'area di memoria di un disco. Un cassetto corrisponde a una directory di AmigaDOS.

Cestino (Trashcan)
Directory per memorizzare i file da cancellare.

Chip
Circuito elettronico miniaturizzato, alloggiato in un piccolo blocco nero rettangolare bordato da pin connettori metallici. Un computer è composto di chip specializzati.

Chip RAM
Area di RAM accessibile alla serie di chip speciali di Amiga. Questa memoria è usata per i dati grafica e suono. È anche detta memoria grafica.

Chiudere (close)
Rimuovere una finestra dallo schermo.

Cilindro (cylinder)
Divisione logica di un disco di memorizzazione magnetico. I dischetti Amiga da 3,5 pollici vengono divisi in 80 cilindri durante la formattazione.

CLI (Interfaccia linea di comando - Command Line Interface)
Dispositivo per comunicare con un computer mediante comandi immessi dalla tastiera. La Shell è il CLI di Amiga.

Clipboard
Un'area di memoria utilizzata per memorizzare dati mentre vengono trasferiti tra programmi.

Comando (command)
Istruzione data ad Amiga per eseguire una mansione o raggiungere un risultato.

Combinazioni del tasto Control (Control-key combination)
Combinazione di tasti che esegue una speciale funzione, specificata tenendo premuto Ctrl e digitando contemporaneamente un altro tasto. Alcune combinazioni del tasto Control vengono eseguite immediatamente, per esempio Ctrl-C per interrompere l'esecuzione di un comando AmigaDOS. Alcune combinazioni producono un'immagine con caratteri in negativo e non hanno effetto immediato.

Copia e incolla (copy and paste)
Copia un blocco di testo o grafica in un altro punto.

Coprocessore (coprocessor)
Chip processore separato che assiste la CPU eseguendo compiti specifici come computi matematici o trasferimento rapido dei dati.

Correzione colori (color correction)
Opzione di stampa, selezionata mediante il programma PrinterGfx, per far corrispondere in modo ottimale i colori della stampa ai colori dello schermo.

CPU (Unità di elaborazione centrale - Central Processing Unit)
Circuito integrato che garantisce l'esatta esecuzione delle istruzioni di un programma.

Cronologia buffer (history buffer)
Base di memoria che memorizza i comandi più recenti per una data Shell.

Cronologia comandi (command history)
Una prestazione della Shell che consente di richiamare linee di comando precedentemente introdotte usando i tasti cursore.

Cursore (cursor)
Rettangolo evidenziato sullo schermo, usato per indicare la posizione del testo.

Data impressa (timestamp)
La data e l'ora associati al file o alla directory. È generalmente la data e l'ora di creazione o dell'ultima modifica effettuata sul file o sulla directory.

Dati (data)
Raccolta di informazioni.

Delimitatore (delimiter)
Un carattere speciale che segna l'inizio e la fine di una stringa.

Densità (density)
Numero di punti per pollice. Molte stampanti supportano diverse densità di stampa. Generalmente a maggiore densità corrisponde una stampa migliore.

Destinazione (destination)
Dispositivo, directory o file che riceve i dati.

Diagnostica (debug)
Rilevazione e correzione di errori software.

Digitazione anticipata (type ahead)
Una caratteristica della Shell che consente di introdurre comandi durante l'esecuzione del comando precedente

Directory
Suddivisione del sistema di archiviazione usata per organizzare i file e le altre directory (sottodirectory). Le directory sono rappresentate sul Workbench come icone cassetto.

Directory attuale (current directory)
Posizione attuale nella struttura delle directory. Se non vi sono ulteriori specificazioni, AmigaDOS utilizza la predisposizione attuale per operare.

Directory precedente (parent)
La finestra da cui è stata generata un'altra finestra. Per esempio, la finestra del Workbench è la finestra precedente delle finestre disco.

Directory radice (root directory)
Directory più importante di un disco. Si trova al livello più alto della gerarchia dei file e viene creata alla formattazione di un disco. Tutte le altre directory del disco sono all'interno di quella principale. La directory principale viene specificata dal nome del disco seguito dai due punti.

Dischetto (floppy disk)
Supporto di memorizzazione magnetico estraibile. Amiga usa dischetti da 3,5 pollici, a doppia facciata e doppia densità, contenuti in un involucro di plastica rigida; possono memorizzare circa 900.000 byte (880 KB) di dati.

Disco (disk)
Supporto di memorizzazione di massa dei dati. La maggior parte dei dischi per computer memorizza le informazioni magneticamente; vengono usati anche i dischi ottici (a lettura laser).

Disco fisso (hard disk)
Dispositivo di memorizzazione di massa ad alta velocità e di grande capacità, dal quale solitamente non è possibile rimuovere dischi. Sovente denominato unità a disco fisso.

Disco RAM (RAM Disk)
Sezione della RAM riservata per funzionare come unità a disco. È molto più veloce di un'unità fisica, in quanto non vi sono elementi meccanici.

Dispositivo (device)
Meccanismo fisico, come una stampante o un'unità a disco, o una entità software (dispositivo logico), come ad esempio CON: o NIL:, usati come sorgente o destinazione delle informazioni.

ECS (Set di chip potenziati - Enhanced Chip Set)
Versioni aggiornate dei chip per coprocessori Agnus e Denise. L'Enhanced Chip Set offre nuovi modi video (modi ECS) ed espande le capacità grafiche esistenti. Molti vantaggi di ECS sono disponibili soltanto con la Versione 2.0 del sistema operativo di Amiga.

Eseguire (execute)
Portare a termine le istruzioni di una linea di comando, un programma o un file comandi.

Extra Halfbrite
Un modo grafico speciale che raddoppia il numero di colori sullo schermo duplicando i colori esistenti a mezza luminosità.

Fantasma (ghosting)
Menu o opzioni di pulsanti che appaiono sullo schermo in modo meno distinto del normale per indicare che non sono attualmente disponibili.

Fast RAM
Memoria generale usata dai programmi e dai dati (detta anche "altra memoria").

Figura (brush)
File grafico IFF, generalmente una sezione di immagine a dimensioni più grandi.

File
Un collezione organizzata di dati, riferita con un nome, e memorizzata su supporti magnetici.

File .info (.info file)
File contenente i dati dell'immagine e della posizione di un'icona. (Riferito come "dot-info").

Finestra (window)
Area rettangolare dello schermo che può accettare o visualizzare informazioni. Una finestra ha una barra titolo che la identifica e può contenere pulsanti all'interno dei bordi.

Finestra console (console window)
Finestra usata per l'ingresso e la visualizzazione del testo, come una finestra Shell.

Fissare (snapshot)
Salvare la posizione di una finestra e/o delle icone.

Formattare (format)
1. Preparare un disco per l'uso da parte di Amiga. Formattando un disco vengono cancellati tutti i dati precedentemente memorizzati.
2. Descrizione della corretta sintassi per i comandi AmigaDOS.

Frammentazione (fragmentation)
La distribuzione sparso di dati su un disco, che risulta dalla mancanza di disponibilità di aree contigue di memoria. Se la rimozione dei dati non risolve questo problema, può essere necessaria la riformattazione. Ciò può anche accadere nelle RAM richiedendo un riavvio per risolvere per risolvere il problema.

Frecce di scorrimento (scroll arrows)
Pulsanti che possono apparire in una finestra per consentire di spostare l'area di visualizzazione in modo continuo.

Genlock
Dispositivo che permette alla grafica di Amiga di essere sincronizzata e combinata con le sorgenti video esterne, per esempio un televisore o un videoregistratore. Genlock è tipicamente usato per applicare titoli o didascalie ai supporti video o fotografici.

Gerarchico (hierarchical)
Termine usato per descrivere la struttura a più livelli dei file di AmigaDOS, nella quale le directory possono contenere altre directory e/o file.

GUI (Interfaccia utente grafica - Graphical User Interface)
Sistema orientato agli oggetti che permette al computer di eseguire alcune mansioni manipolando i simboli grafici anziché digitare i comandi. Il Workbench è la GUI di Amiga.

HAM (Hold And Modify)
Modo grafico di Amiga che permette di visualizzare contemporaneamente sullo schermo tutti i colori di Amiga.

Icona (icon)
Immagine che appare sullo schermo per rappresentare un disco, un cassetto, un progetto o un programma. Le icone possono essere spostate e selezionate col mouse per consentire all'utente di lavorare con gli elementi che rappresentano.

IFF (Interchange File Format)
Formato standardizzato in cui Amiga memorizza i dati di immagini, suoni e altri tipi di dati.

Impostazione (set)
La modifica dello stato di abilitazione o di attivazione di un bit o indicatore. Opposto di azzeramento.

Inizializzare (initialize)
Sinonimo di formattare.

Interlacciamento (interlace)
Un aspetto di alcuni modi di visualizzazione di Amiga che raddoppiano la risoluzione verticale dello schermo rendendoli compatibili con il video.

Interno (internal)
Si riferisce ad un comando AmigaDOS incorporato nella Shell, invece di essere caricato dal disco.

KB (Kilobyte)
1024 byte. Sovente abbreviato in KB o K.

Kickstart
Software letto dal disco per avviare Amiga. Si riferisce anche alla porzione del sistema operativo residente nella ROM.

Leggere (read)
Recuperare informazioni memorizzate.

Lettura/Scrittura (Read/Write)
Se lo stato del disco è Lettura/Scrittura, è possibile leggere e modificare i contenuti del disco.

Libreria (library)
Un gruppo integrato di funzioni e dati che possono essere usati da programmi differenti. Su Amiga le libreria di sistema si trovano nella ROM e nel cassetto LIBS:.

Linea di comando (command line)
La linea su cui sono digitati i comandi e gli argomenti. Anche tutte le informazioni digitate sulla linea.

Lista a scorrimento (scrolling list)
Opzioni che appaiono in un pulsante di scorrimento. Se la lista è più lunga di quanto possa essere visualizzato nel pulsante di scorrimento, usare la barra o le frecce di scorrimento per spostarsi attraverso (scorrere) la lista.

Livello (threshold)
Valore di PrinterGfx relativo all'intensità del colore. Determina quali colori vengono stampati come nero e quali come bianco durante la stampa in bianco e nero.

Macro
Comando singolo che rappresenta una sequenza di comandi. Molti programmi di eleborazione testi ed applicativi supportano l'uso di macro per facilitare sequenze di comandi comunemente usate.

Mappa tastiera (keymap)
Un file che determina la configurazione dei caratteri sulla tastiera ed il significato di ogni carattere. Lingue differenti hanno configurazioni tastiera differenti.

MB (Megabyte)
1024 KB (1.048.576 byte). Spesso abbreviato in M o MB.

Memoria (memory)
Circuiti elettronici di memorizzazione interna di Amiga che contengono programmi e dati. Amiga ha sia Chip RAM (grafica) sia Fast RAM (normale) e 512 K di memoria ROM. La quantità di memoria RAM limita la dimensione e il numero di programmi che possono essere operativi all'interno di Amiga in un dato momento.

Memoria cache (cache memory)
Un'area temporanea nella memoria con accessi estremamente rapidi che migliora la prestazione del sistema.

Memoria grafica (graphics memory)
Vedere Chip RAM.

Menu
Lista di opzioni che compare sullo schermo, visualizzata usando il pulsante di menu, e dalla quale si possono scegliere i comandi che gestiscono un programma.

Modem
Dispositivo che consente la comunicazione seriale attraverso le linee telefoniche.

Modo di visualizzazione (display mode)
Nome dato al gruppo di parametri, come risoluzione e frequenza di scansione che definiscono uno schermo. Ad esempio, il modo di visualizzazione Alta Risoluzione è largo 640 punti e alto 200 punti (per le macchine NTSC di Amiga.)

Monitor
Terminale video sul quale viene visualizzata l'uscita video di un computer. Vi sono molti tipi di monitor; l'uscita standard di Amiga utilizza un monitor a colori RGB analogico per visualizzare sia grafica sia testo.

Mouse
Dispositivo usato per spostare il puntatore sullo schermo e per comunicare con Amiga. I suoi tasti possono essere usati per visualizzare i menu e per selezionare e trascinare le icone, le finestre e gli schermi.

Multiscan
Tipo di monitor video che può accettare varie velocità di scansione (tipi di uscita video).

Multitasking
Capacità di eseguire contemporaneamente più operazioni, o mansioni. Amiga può utilizzare simultaneamente diversi programmi indipendenti. Per esempio, è possibile visualizzare un'animazione, eseguire un file di suoni, comunicare con un altro computer e formattare un dischetto, il tutto simultaneamente.

Nome dispositivo (device name)
Nome, per esempio DF0:, PC1:, o PRT:, che identifica un particolare dispositivo hardware o software. I nomi dei dispositivi devono essere seguiti dai due punti (:).

Nome unità (drive name)
Nome assegnato all'unità a dischetti o alla partizione disco fisso, come DF0: o DH1:.

Nome volume (volume name)
Nome sotto l'icona di un disco o di una partizione. Cambiando il nome di un disco cambia automaticamente quello del volume.

Offset
Spostamento.

Pannello di richiesta (requester)
Una finestra che appare quando il sistema necessita di una risposta dall'utente. Contiene pulsanti di azione per consentire di continuare o annullare l'operazione in corso. Per uscire da questo pannello, occorre selezionare uno dei pulsanti visualizzati.

Parallela (parallel)
Porta di interfaccia che trasferisce un byte completo (8 bit) di dati per volta, mentre un'interfaccia seriale invia soltanto un bit per volta. Amiga ha una porta parallela esterna, alla quale generalmente è collegata una stampante.

Parametro (Tool Type)
Parametro opzionale che si può specificare nella finestra Informazioni di un'icona per gestire un programma. Per esempio, se viene specificato il parametro SECONDS nella finestra Informazioni di Clock, Clock visualizzerà i secondi ad ogni apertura.

Parità (parity)
Metodo per individuare gli errori nella comunicazione seriale aggiungendo un bit supplementare ai byte di dati.

Parola chiave (keyword)
Una parola riconosciuta dai comandi AmigaDOS o un tipo di strumento per identificare un argomento o specificare un'opzione.

Partizione (partition)
Una sezione del disco fisso che il sistema tratta come se fosse un'unità separata.

Passo (pitch)
Il numero di caratteri stampati in un pollice o la distanza dei punti su un monitor a colori.

Percorso (path)
Serie di nomi disco e cassetto che definisce la posizione di un file.

Percorso di ricerca (search path)
Elenco delle directory che AmigaDOS usa quando cerca un comando. Le directory sono aggiunte al percorso di ricerca o rimosse con il comando PATH.

Periferica (peripheral)
Dispositivo hardware esterno collegato ad Amiga.

Piano bit (bitplane)
Un'area di memoria che aggiunge un bit alla presentazione grafica di ogni punto. Se sono visualizzati più di due colori, è necessario più di un piano bit.

Predisposizione (default)
Un valore o un'operazione presunta, se non viene specificato alcun valore.

Preferenze (Preferences)
Cassetto del Workbench contenente programmi che permettono di configurare e personalizzare l'ambiente Amiga, per esempio cambiare i colori dello schermo e impostare le specifiche per comunicare attraverso la porta seriale.

Primo riavvio (cold reboot)
Riavvio di Amiga: spegnere, attendere 20 secondi, riaccendere.

Progetto (project)
File nel quale sono memorizzati i dati creati o usati da un programma. Per esempio, i file creati con un programma di elaborazione testi o un programma di disegno sono progetti.

Programma (program)
Serie di istruzioni che indicano ad Amiga come eseguire alcune mansioni. I software applicativi e di sistema sono programmi.

Programma (tool)
Strumento che crea o utilizza dati, per esempio un programma di creazione e modifica testi o un programma di disegno bitmap.

Programma associato (Default Tool)
Strumento specificato nella finestra Informazioni dell'icona progetto. Quando questa viene aperta, il programma associato viene automaticamente caricato ed eseguito.

Programma di elaborazione testi (editor)
Programma che consente di creare e/o modificare alcuni tipi di file. Amiga fornisce i programmi Preferenze per modificare le impostazioni di Prefs e i programmi di gestione testo ED, MEmacs e EDIT per modificare i file testo.

Programma di gestione stampante (printer driver)
Programma che permette ad Amiga di comunicare con la stampante.

Proteggere da scrittura (write-protect)
Impedire la scrittura dei dati su un supporto magnetico. Un singolo file può essere protetto da scrittura eliminando l'attributo che ne permette la scrittura. I dischetti hanno un piccolo corsoio di plastica che può essere spostato per proteggere da scrittura l'intero disco.

Pseudo icona (pseudo-icon)
Icona visualizzata quando viene scelta l'opzione menu Mostrare tutti i file, per un oggetto privo di file .info.

Pulsante (gadget)
Una delle varie immagini grafiche che possono apparire in una finestra, pannello di richiesta, o schermo e che possono essere manipolate con il mouse per eseguire una certa funzione. Ciascun pulsante è specifico ed esegue un'operazione specifica. Molti pulsanti appaiono in rilievo sullo schermo e quando selezionati appaiono premuti contro lo schermo.

Pulsante ciclico (cycle gadget)
Un pulsante per la selezione di parecchie opzioni. Le opzioni sono visualizzate una per volta e, durante la selezione del pulsante, le altre opzioni diventano visibili. L'opzione visualizzata è quella selezionata.

Pulsante di azione (action gadget)
Casella di una finestra che permette di eseguire una operazione nella finestra selezionando la casella. Pulsanti di azione comuni sono Salva, Continua, Annulla.

Pulsante di chiusura (close gadget)
Pulsante che appare nell'angolo superiore sinistro di una finestra per chiuderla.

Pulsante di ingrandimento o riduzione (zoom gadget)
Pulsante che può apparire nell'angolo superiore destro di una finestra per permettere l'alternanza tra due diverse dimensioni della finestra.

Pulsante di profondità (depth gadget)
Pulsante che può apparire nell'angolo superiore destro di una finestra o dello schermo per spostare la finestra o lo schermo davanti o dietro ad altri. Questa operazione a volte viene definita regolazione della profondità.

Pulsante di ridimensionamento (sizing gadget)
Pulsante che può apparire nell'angolo inferiore sinistro di una finestra per consentire di ingrandire o ridurre le dimensioni della finestra.

Pulsante di scelta (radio button)
Tasto circolare accanto a un'opzione su una lista. Per selezionare un'opzione è sufficiente selezionare il relativo pulsante di scelta. È possibile selezionare soltanto un'opzione per volta dalla lista.

Pulsante di scorrimento (scroll gadget)
Pulsante che può apparire in una finestra per consentire il movimento di un elenco di opzioni o la visualizzazione di un'area di una finestra. Un pulsante di scorrimento è composto da una barra di scorrimento, da un riquadro di scorrimento e dalle frecce di scorrimento.

Pulsante di selezione (selection gadget)
Pulsante da cui selezionare una opzione visualizzata, usato sovente per i colori.

Pulsante scorrevole (slider gadget)
Pulsante che permette di selezionare un valore trascinando un corsoio. Spostando il cursore vengono visualizzati valori diversi.

Puntare, punto (point)
1.(v) Collocare il puntatore del mouse affinché il punto di riferimento tocchi un oggetto.
2.(n) L'unità di misura della dimensione verticale del corpo carattere. Tradizionalmente questa è 1/72 di pollice; su Amiga significa un punto dello schermo.

Puntatore (pointer)
Immagine sullo schermo, generalmente a forma di freccia, che si sposta conformemente ai movimenti del mouse. Il puntatore viene utilizzato per selezionare icone e pulsanti e per scegliere voci di menu.

Puntatore di attesa (wait pointer)
Immagine di un cronometro che appare al posto del puntatore normale quando Workbench è occupato e non può accettare alcun ingresso.

Punti (pixels)
Puntini luminosi che costituiscono la visualizzazione dello schermo di Amiga. Un punto è l'unità più piccola di informazioni visualizzate su un dato schermo.

Punto diretto (hot spot)
Il punto in un puntatore, normalmente la punta di una freccia o il centro di una crocetta, che deve toccare un oggetto sullo schermo per selezionarlo.

Puro (pure)
Descrive un comando o un programma che può essere reso residente. Se un file è puro è impostato l'attributo p.

Qualificatore (qualifier)
Tasto, come Shift, Ctrl o Alt, che modifica l'interpretazione di Amiga di un tasto premuto simultaneamente o successivamente, o di una pressione del tasto mouse. Comunemente usato con i programmi Commodity Exchange.

RAM (Memoria ad accesso casuale - Random Access Memory)
Parte della memoria interna di Amiga che può essere usata per memorizzare i dati ed è direttamente accessibile alla CPU. Le applicazioni vengono caricate nella RAM dal disco e utilizzano altra RAM per elaborare e memorizzare i dati mentre il computer è in funzione. I dati della RAM vanno persi al riavvio o allo spegnimento di Amiga.

Rapporto di forma (aspect ratio)
La proporzione tra l'altezza e la larghezza di un'immagine.

Residente (resident)
Descrive un comando o un programma che è stato copiato in memoria, con il comando RESIDENT, per un'esecuzione più rapida. I comandi residenti sono impostati per impedire il ricaricamento durante le successive esecuzioni. Soltanto i file puri possono essere resi residenti.

Retinatura (dithering)
1. Creazione di colori più uniformi o di scale di grigi sullo schermo o nelle stampe, alternando il colore o la densità dei punti. I programmi Preferenze "PrinterGfx" e "PrinterPS" forniscono diverse impostazioni per la retinatura automatica delle stampe grafiche.
2. Creazione dell'illusione di un colore usando uno sfondo di altri colori. Ad esempio, creazione dell'illusione del porpora alternando punti rossi e blu.

RGB (Rosso-Verde-Blu - Red-Green-Blue)
Tipo di segnale video in cui i segnali dei tre colori primari sono inviati separatamente. L'uscita standard di Amiga usa un monitor RGB.

Riavviare (reboot)
Far ripartire Amiga premendo la sequenza Ctrl, Amiga sinistro e Amiga destro. Equivale approssimativamente allo spegnimento e successiva riaccensione del sistema. La memoria viene riavviata. Detto anche Reset.

Richiesta testo (text gadget)
Una casella rettangolare in cui è possibile digitare dati, come nome file o comandi. Queste caselle sono usate dalle opzioni Rinominare ed Eseguire comando, ed anche programmi.

Riconoscimento (handshaking)
Protocollo elettronico richiesto per la comunicazione tra due dispositivi di computer.

Ridirigere (redirect)
Cambiare la sorgente o la destinazione dell'ingresso o dell'uscita di un comando dalla predisposizione iniziale, usando i caratteri speciali <o>.

Riquadro di scorrimento (scroll box)
L'area ombreggiata entro cui la barra di scorrimento può essere trascinata. È possibile attivare il riquadro di scorrimento per spostare la barra di scorrimento.

Riquadro di visualizzazione (display box)
Un pannello rettangolare, generalmente posto sotto un pulsante di scorrimento o presso un pulsante di selezione, che visualizza la selezione attuale. Non è possibile scrivere su questo pannello.

Risoluzione (resolution)
Numero di punti associati a un particolare modo video. Per esempio, uno schermo NTSC Hires normale ha una risoluzione di 640 punti (orizzontale) per 200 punti (verticale).

Riversamento (dump)
Stampa dell'immagine visualizzata sullo schermo.

ROM (Memoria di sola lettura - Read Only Memory)
Memoria permanente che è preprogrammata con le istruzioni di sistema. Il contenuto della ROM non viene modificato dai comandi dell'utente o dalle operazioni dei programmi.

Scalare (scaling)
Modificare la linea di un'immagine o di un carattere per la stampa o la visualizzazione. Generalmente, un'immagine schermo è scalata a dimensioni inferiori per la stampa, ma può essere ingrandita.

Scambiare (swap)
Alternare dischetti diversi nella stessa unità, per esempio quando viene effettuata una copia usando una sola unità a dischi.

Schermo (screen)
Area di visualizzazione che ha gli stessi attributi video, quali la risoluzione e i colori. La larghezza dello schermo è sempre almeno uguale a quella dell'area visibile. Amiga può avere numerosi schermi aperti contemporaneamente.

Scorrere (scroll)
Spostare il cursore sull'area di visualizzazione di una finestra.

Script o file comandi (script)
Un file testo contenente una serie di comandi che può essere eseguita automaticamente per effettuare una mansione complessa o ripetitiva. Un esempio di file comandi è il file Startup-sequence eseguito all'avvio di Amiga.

Scrivere (write)
Registrare dati in memoria o su un supporto di memorizzazione magnetico, come un disco o un nastro.

Selezionare (click)
Premere e rilasciare il tasto del mouse.

Selezionare (select)
Scegliere una voce con cui operare indicandola col puntatore del mouse, quindi premendo e rilasciando il tasto di selezione.

Selezione estesa (extended selection)
Operazione consistente nel selezionare diverse icone contemporaneamente tenendo premuto il tasto Shift mentre è selezionata una icona con il mouse.

Selezione per trascinamento (drag selection)
Procedimento per selezionare diverse icone contemporaneamente tenendo premuto il tasto di selezione e usando il mouse per tracciare un riquadro attorno alle icone da selezionare. Quando viene rilasciato il tasto del mouse, tutte le icone all'interno del riquadro vengono selezionate.

Sequenza di tasti di tastiera (keyboard shortcut)
Un metodo per eseguire l'azione di un mouse premendo un tasto o una combinazione di tasti.

Sequenza Escape (Escape sequence)
Sequenza di caratteri, che inizia col carattere Escape, che esegue una speciale funzione quando viene specificata su una linea di comando o stampata coma parte di una stringa. L'uso tipico delle sequenze escape serve per modificare l'aspetto del testo in una finestra console o alterare lo stile dei caratteri usati da una stampante.

Seriale (serial)
Porta di interfaccia che trasferisce soltanto un bit di dati per volta, mentre l'interfaccia parallela invia un byte completo (otto bit) di dati per volta. Amiga ha una porta seriale esterna, alla quale sovente sono collegati un modem, un'interfaccia MIDI o una stampante.

Serie di caratteri (font)
Denominato anche stile. Tipo particolare di una serie di lettere, simboli e numeri, come Topaz o Helvetica, usati per visualizzare un testo. Le serie di caratteri generalmente sono disponibili in diverse dimensioni, definite in punti (10 punti, 12 punti, ecc.).

Serie di caratteri non proporzionali (nonproportional font)
Serie di caratteri in cui ogni carattere occupa uno spazio uguale. Per esempio, la W maiuscola occupa lo stesso spazio di una l minuscola.

Sfondo (field)
Area dello schermo dietro al testo sotto un'icona del Workbench. Il colore dello sfondo può essere cambiato con il programma Font.

Shell
Interfaccia a linea di comando utilizzata per inviare ad Amiga comandi digitati. Shell è una finestra console che supporta molte caratteristiche speciali, come la rivisualizzazione dei comandi, gli alias e le operazioni di taglia e incolla.

Sistema di file (file system)
L'organizzazione e il software che controlla i dati, i file e le directory memorizzati su un volume. I sistemi di file primari di Amiga sono FFS (FastFileSystem) e OFS (OldFileSystem).

Sistema operativo (operating system)
Software, residente sulla ROM e su dischetto o disco fisso, che controlla le funzioni basilari del computer.

Sistema operativo su disco (disk operating system)
Software che gestisce le funzioni basilari di ingresso e memorizzazione di un computer.

Smussamento (smoothing)
Opzione di stampa disponibile in PrinterGfx per eliminare o smussare le linee seghettate che a volte possono apparire nelle stampe.

Solo Lettura (Read Only)
Se lo stato del disco è Solo Lettura, è possibile leggere i dati del disco ma non modificarli.

Sorgente (source)
Dispositivo, cassetto o file che fornisce informazioni. Per esempio quando si copia un disco, il disco da copiare è il disco sorgente.

Sottodirectory (subdirectory)
Directory che si trova all'interno di un'altra directory, equivalente a un cassetto all'interno di un altro cassetto.

Sottomenu (submenu)
Menu secondario che appare quando vengono evidenziate alcune voci menu. Se il simbolo >> appare a destra della voce menu, produce un sottomenu.

Sovrascrivere (overwrite)
Scrivere dati su un file o un disco, sostituendo tutte i dati precedentemente memorizzati.

Stack
Area speciale della RAM riservata da un programma per la memorizzazione temporanea.

Stampante PostScript (PostScript printer)
Una stampante ad alta risoluzione che può accettare dati testo e grafici nel linguaggio descrizione pagina PostScript.

Startup-sequence
Un file di comandi AmigaDOS, eseguito all'avvio di Amiga, che contribuisce all'impostazione dei sistemi hardware e delle directory.

Stop bit
Bit aggiuntivi posti per segnalare la fine di un carattere, usati durante la comunicazione seriale.

Stringa (string)
Parte di testo trattata come unità singola.

SYS:
Il nome assegnato alla unità logica in cui Amiga ricerca i propri file e directory di sistema. Generalmente è il disco da cui si avvia.

Tasti funzione (function keys)
Tasti nella parte alta della tastiera di Amiga, iscritti da F1 a F10, che possono essere programmati per compiere speciali compiti.

Tasto di selezione (selection button)
Tasto sinistro del mouse.

Tasto diretto (hot key)
Un tasto o una combinazione di tasti usata dai programmi Commodity Exchange per aprire una finestra nascosta.

Tasto menu (menu button)
Tasto destro del mouse.

Tasto morto (dead key)
Tasto, o combinazione di tasti, che modifica l'uscita del tasto premuto successivamente. Ad esempio, nella tastiera americana, Alt-H sovrappone l'accento circonflesso (^) al tasto successivo. Alt-H è una combinazione di tasti morti.

Tenere premuto (hold down)
Premere continuamente il tasto del mouse per il tempo necessario.

Trascinare (drag)
Spostare un'icona, una finestra, un pulsante o uno schermo su video indicando l'oggetto col puntatore, tenendo premuto il tasto di selezione e spostando il mouse.

Trasferimento argomenti (argument passing)
Specifica dei parametri sulla linea di comando che il programma o il comando deve eseguire.
Un programma di gestione stampante funge da traduttore tra un computer e una stampante, prendendo le informazioni dal computer e inviandole alla stampante in un formato conosciuto.

Unità a dischi (disk drive)
Dispositivo magnetico che legge e scrive i dati su dischi magnetici, ad esempio un dischetto.

Valore del pulsante scorrevole (slider value)
Numero che appare accanto a un pulsante scorrevole per indicare il valore correntemente selezionato.

Velocità di trasmissione (baud rate)
La velocità con cui un dispositivo riceve o trasmette informazioni in una comunicazione seriale.
Approssimativamente equivalente al numero di bit al secondo.

Voce di menu (menu item)
Opzione che appare in un menu. Ad esempio, Nuovo Cassetto è la prima voce del menu Finestre del Workbench.

Volume
Disco flessibile o partizione del disco fisso (di norma viene usato il termine disco).

Workbench
Interfaccia utente grafica di Amiga basata sulle icone.

Indice analitico

A

abilitazione scrittura dischetti, 2-10
Aggiornare finestra, 3-8
Aggiornare tutto, 4-4
AmigaDOS, 4-3
    avvio comandi da menu, 4-3
Annullare fissaggio, 3-23
Aprire l'icona, 3-18
Aprire precedente finestra, 3-8
attivazione
    impostazione ritardo, 5-8
attivazione del mouse, 2-6
AutoPoint, 10-27
    disabilitazione, 10-27
avvio, 2-1

B

barra menu, 3-4
barra titolo, 3-12
barre di scorrimento, 3-13
barre menu, 2-8
    visualizzazione, 2-8
Blanker, 10-27
    parametri, 10-28

C

calcolatore, 6-1
    localizzazione, 6-1
Calculator, 10-16
    Cancella dato, 10-16
    Cancella tutto, 10-16
    Copia, 10-17
    Fine, 10-16
    funzioni, 10-16
    IIncolla, 10-17
    menu, 10-16
        Edita, 10-17
        finestre, 10-17
    messaggi di errore, 10-16
    Taglia, 10-17
    uscita, 10-16
campo Caratteri selezionati, 8-6
Cancellare le icone, 3-24
caratteri di controllo, 5-30
cassetti, 2-13
    cassetti secondari, 2-13
    nomecassetti, 2-14
cassetto, 4-13
cassetto Commodities, 10-23
    AutoPoint, 10-27
    Blanker, 10-27
    ClickToFront, 10-28
    CrossDOS, 7-7, 10-29
    CX_POPKEY, 10-25
    Exchange, 10-32
    FKey, 10-30
    NoCapsLock, 10-29

parametri comuni, 10-25
parametri per programmi che aprono finestre, 10-25
tasti diretti, 10-25
cassetto Devs, 4-14
cassetto Storage, 4-14
DOSDriver, 4-15
Keymaps, 4-15
Monitors, 4-15
Printers, 4-16
cassetto Expansion, 4-13
cassetto Prefs, 5-1
cassetto Storage, 4-14
DOSDriver, 4-15
Keymaps, 4-15
Monitors, 4-15
Printers, 4-16
programmi di gestione CrossDOS, 7-2
cassetto System, 4-5
FixFonts, 4-6
Format, 4-6
Fountain, 4-6
NoFastMem, 4-6
RexxMast, 4-6
cassetto Tools, 10-1
Calculator, 10-16
cassetto Commodities, 10-23
CMD, 10-14
GraphicDump, 10-18
IconEdit, 10-2
InitPrinter, 10-19
KeyShow, 10-17
PrintFiles, 10-20
programma PrepCard, 10-21
cassetto Utilities, 4-7
Clock, 4-7
More, 4-9
visualizzazione data, 4-7
cassetto WBStartup, 4-13
Change Main Device, 10-14
Chiudere finestra, 3-8
ClickToFront, 10-28
disabilitazione, 10-28
parametro, 10-29
Clock, 4-7
menu Project, 4-7
menu Settings, 4-7
Parametri, 4-8
visualizzazione data, 4-7
visualizzazione orologio di 24 ore, 4-8
visualizzazione secondi, 4-7
CMD, 10-14
parametri, 10-15
colori
cambio, 5-18
commodity CrossDOS, 10-29
Compugraphic Intellifont, 8-3
concetti base di Amiga, 2-1
configurazione di sistema, 10-20
configurazione stampante
disponibilità programma di gestione stampante, 9-2
programma Preferenze Printer, 9-4
configurazione tastiera, 4-15
controllo, 5-27
disabilitazione, 5-27
metodo RTS/CTS, 5-27
metodo XON/XOFF, 5-27
controllo delle operazioni Amiga, 4-2
copia, 2-7
cassetti, 2-7
icone, 2-8
progetti, 2-7
strumenti, 2-7
copia dischetti, 2-11
copia per trascinamento, 2-7
Copiare l'icona, 3-18
copiatura cassetti, 3-19
copie di riserva, 3-19
corsoio della funzione Ritardo attivazione, 5-8

corsoio della funzione Ritardo ripetizione, 5-8
corsoio della funzione Velocità ripetizione, 5-8
CrossDOS, 7-1
    aggiunta di programmi di gestione, 7-2
    commodity, 7-7
        opzione Conversione testi, 7-8
        opzione Filtro per testi, 7-7
    controllo opzioni testo, 7-7
    convenzioni di denominazione MS-DOS, 7-3
        caratteri illeciti, 7-3
        estensione .info Workbench, 7-4
        lunghezza estensione nomefile, 7-4
        lunghezza nomefile, 7-4
        nome volume, 7-5
        qualificatore nome radice, 7-5
        qualificatori nome directory, 7-5
    due tipi di conversione testi, 7-8
    formattazione dischi MS-DOS, 7-6
    icone, 7-5
    icone unità, 7-2
    PC0 o PC1, 7-2
    programmi di gestione, 7-1
        attivazione, 7-2
        creazione, 7-2
    uso, 7-3
CrossDOS,.file info, 7-4
CX_POPKEY, 10-25

D

data, 4-7
    impostazione, 5-6
    localizzazione, 6-1
denominazione file, 2-14
    barre, 2-14
    confronto maiuscole, 2-15
    due punti, 2-14
    duplicazione nomifile, 2-15
    lunghezza, 2-14
    sottolineatura, 2-14
    uso di spazi, 2-15
dischetti, 2-10, 3-19
    abilitazione scrittura, 2-10
    copia, 2-11
    copiatura, 3-19
    formattazione, 3-27
    inserimento, 2-10
    protezione da scrittura, 2-10
    uso, 2-10
dischetto di destinazione, 2-11
dischetto sorgente, 2-11
dischi, 3-24
    formattazione, 3-24
    formattazione disco fisso, 3-26
dischi di riserva, 2-12
    copiatura, 3-19
dischi MS-DOS, 7-1
    caricamento file da, 7-3
    convenzioni di denominazione, 7-3
        lunghezza estensione nomefile, 7-4
        lunghezza nomefile, 7-4
    lettura e scrittura su Amiga, 7-1
    salvataggio file su, 7-3
disco MS-DOS
    creazione icone per, 7-5
    estensione .info, 7-4

filtrazione marcatori di fine file, 7-7
filtrazione ritorni carrello, 7-7
formattazione su Amiga, 7-6
nome volume, 7-5
qualificatore nome radice, 7-5
qualificatori nome directory, 7-5
dispositivi hardware, 4-13
aggiunta, 4-13
dispositivo di uscita per stampante, 9-2
ridirezione uscita, 9-2
sequenze escape per stampante, 9-21
DOSDriver, 4-15
attivazione, 4-14
DOSDrivers
aggiunta di programmi di gestione CrossDOS, 7-2
attivazione programmi di gestione CrossDOS, 7-2
creazione programmi di gestione CrossDOS, 7-2
CrossDOS, 7-2
duplicazione nomifile, 2-15

E

ED
comandi estesi
controllo blocchi, 11-10
controllo cursore, 11-9
modifica testo, 11-9
controllo blocchi, 11-10
controllo cursore, 11-9
fine linea, 11-9
fine pagina, 11-9
inizio file, 11-9
inizio linea, 11-9
inizio linea precedente, 11-9
inizio linea seguente, 11-9
inizio parola seguente, 11-9
pagina precedente, 11-9
pagina seguente, 11-9
posizione tabulatore seguente, 11-9
spazio dopo parola precedente, 11-9
spostamento cursore sulla linea <n>, 11-9
una posizione a destra, 11-9
una posizione a sinistra, 11-9
modifica testo, 11-9
cancellazione carattere a sinistra del cursore, 11-9
cancellazione fino al termine della parola corrente, 11-9
cancellazione linea attuale, 11-9
commutazione maiuscole, 11-9
divisione linea attuale, 11-9
unione linea al termine della linea attuale, 11-9
elaborazione testo, 5-30
caratteri di controllo, 5-30
errori di sistema, A-1
bloccaggio del sistema, A-2
memoria insufficiente, A-2
riquadro ambra lampeggiante, A-2
riquadro rosso lampeggiante, A-2
tremolio, A-1
errori di trasmissione, 5-27
Eseguire comando, 4-3
avvio di ED, 11-1
Estrarre le icone, 3-23
Exchange, 10-32

F

FastFileSystem, 3-25
NoFastMem, 4-6
file, 2-14
nomefile, 2-14
regole, 2-14
ordinamento alfabetico, 3-9
ordinamento cronologico, 3-10
ordinamento per dimensione, 3-10
pannelli di richiesta file, 3-33
file .info, 7-4
CrossDOS, 7-4
file Startup Sequence, 2-1
file User Startup, 2-1
Fine, 4-5
finestra del Workbench, 4-2
Finestre
menu
Eseguire comando, 4-3
finestre, 3-5, 4-3
Aggiornare, 3-8
All Files, 3-9
Aprire precedente, 3-8
finestra di uscita del Workbench, 4-4
finestra precedente, 3-8
Fissare, 3-8
invio in primo piano, 3-13
localizzazione, 6-1
menu Finestre, 3-7
Mostrare, 3-9
Mostrare per, 3-9
Only Icons, 3-9
pannello, 4-3
ridimensionamento, 3-13
salvataggio posizione e dimensione, 3-9
Selezionare contenuto, 3-8
selezione, 2-5
selezione finestra, 3-7
spostamento area nella finestra, 3-13
trascinamento, 2-7
uso delle finestre, 3-6
Fissare, 3-8
All, 3-9
finestra, 3-9
Fissare le icone, 3-22
FixFonts, 4-6, 8-8
FKey, 10-30
designazione tasti, 10-31
lista a scorrimento Tasti definiti, 10-30
pulsante Cancella tasto, 10-30
pulsante ciclico Comando, 10-30
Allargamento finestra, 10-30
Cambio dimensioni finestra, 10-31
Esecuzione programma, 10-31
Esecuzione programma ARexx, 10-31
Inserimento testo, 10-31
Riduzione finestra, 10-30
Rotazione finestre, 10-30
Rotazione schermi, 10-30
pulsante Nuovo tasto, 10-30
richiesta testo Parametri comando, 10-31
Fonts:, 8-1
Fonts\:FixFonts, 8-8
Fonts\:pulsante ciclico Path Component, 8-10
formato numerico, 6-1
Formattare disco, 3-24
FastFileSystem, 3-25
Modo internazionale, 3-25
Veloce, 3-26
formattazione, 4-6
formattazione dischetti, 3-27

formattazione dischi, 3-24
dischetti vergini, 3-27
disco fisso, 3-26
Veloce, 3-26
Fountain, 4-6, 8-8
Add size, 8-11
aiuto, 8-9
Create Bitmap, 8-11
Delete Bitmap, 8-11
Delete Size, 8-11
Delete Typeface, 8-11
Destination Font Drawer, 8-10
lettura dischi MS-DOS, 8-8
Modify Existing Typefaces, 8-10
Source Typefaces, 8-9
variabile Diskfont
parametri XDPI, 8-12
parametri YPDI, 8-12
parametro XDOTP, 8-12
parametro YDOTP, 8-12
variabile Fountain, 8-12
variabili ambiente
Diskfont, 8-12
modifica, 8-12
frecce di scorrimento, 3-14

G

gestione dei file, 2-13
grafica
programma PrinterGfx, 5-25
stampa
aspetto, 9-9
bianco & nero, 9-9
centratura, 9-11
colori, 9-10
correzione colori, 9-11
densità, 9-10
grigi, 9-9
immagine, 9-9
limiti/tipo, 9-12
livello, 9-10
programma PrinterGfx, 9-6
retinatura Floyd-Steinberg, 9-7
retinatura mezzitoni, 9-7
retinatura ordinata, 9-7
scala, 9-9
scala di grigi 1, 9-9
scala di grigi 2, 9-10
scala frazionaria, 9-9
scala intera, 9-9
smussamento, 9-11
stampante PostScript, 9-14
stampa schermi, 10-18
stampante
lato sinistro, 9-11
retinatura, 9-7
GraphicDump, 10-18
parametri, 10-19
impostazione dimensioni specifiche, 10-19
uso, 10-19
uso di CMD con, 10-14

H

HDBackup, 10-2
HDToolbox, 10-2

I

icona cassetto, 3-17
icona disco, 3-17
abilitazione scrittura, 3-21
protezione da scrittura, 3-21
icona progetto, 3-17
programma associato, 3-22

icona strumento, 3-17
icone, 3-17
apertura, 3-18
attributi, 3-22
Archiviato, 3-22
Cancellabile, 3-22
Eseguibile, 3-22
File comandi, 3-22
Leggibile, 3-22
Scrivibile, 3-22
Cancellare, 3-24
cancellazione con Svuotare cestino, 3-28
copia, 2-8
copia multipla contemporanea, 2-8
copia per trascinamento, 2-7
copiatura, 3-18
Estrarre, 3-23
icona cassetto, 3-17
icona disco, 3-17
icona progetto, 3-17
icona programma di gestione CrossDOS, 7-2
icona strumento, 3-17
IconEdit, 10-2
in CrossDOS, 7-5
informazioni, 3-20
memorizzazione icone dispositivo hardware, 4-13
menu Icone, 3-18
modifica, 10-3
Mostrare per, 3-9
parametri, 3-29
pseudo-icona, 3-17
pulsante Programma associato, 3-22
rinomina, 3-20
salvataggio posizione, 3-9
selezione multipla di icone, 2-5
selezione per estensione, 2-6
selezione per trascinamento, 2-5
trascinamento, 2-6
Trashcan, 3-17
IconEdit, 10-2
caricamento icona esistente, 10-4
disegno, 10-3
cerchi, 10-5
con il mouse, 10-4
forme non strutturate, 10-4
linee continue, 10-4
linee rette, 10-6
quadrati, 10-5
quadrati tridimensionali, 10-6
frecce, 10-8
menu Edita, 10-9
menu Evidenziatori, 10-10
menu Extra, 10-12
menu Immagini, 10-11
menu Impostazioni, 10-12
Con griglia?, 10-12
Crea icone?, 10-12
Salva impostazioni, 10-12
menu Progetto, 10-8
menu Tipo, 10-10
parametri, 10-13
pulsante cerchio, 10-5
pulsante di riempimento, 10-6
pulsante di scelta Attivato, 10-7
pulsante di scelta Normale, 10-7
pulsante linea, 10-6
pulsante mano libera, 10-4
pulsante mano libera continua, 10-4
pulsante Pulisci, 10-7
pulsante quadrato, 10-5
pulsante Recupera, 10-7
riempimento cerchi, 10-5
riempimento quadrati, 10-5
riquadro di ingrandimento, 10-4

selezione colore, 10-3
riempimento dell'area con il colore, 10-6
spostamento immagine, 10-8
Informazioni
data ultima modifica icona, 3-21
dimensione, 3-21
immagine dell'icona, 3-21
nome dell'icona, 3-21
Parametri, 3-29
riquadro Commento, 3-22
riquadro Parametri, 3-22
stack dell'icona, 3-21
Informazioni sull'icona, 3-20
InitPrinter, 10-19
installazione del software di sistema, 1-2
installazione software, 1-2
lingue
disponibili, 6-3
localizzazione, 6-1
selezione di quelle preferite, 6-3
selezione lingue desiderate, 6-2
lista Tipo tastiera, 5-9
localizzazione, 5-5, 6-1
calcolatore, 6-1
formati monetari, 6-3
formato dell'ora, 6-1
formato della data, 6-1
lingue, 6-1
numeri, 6-1
numero telefonico, 6-3
orologio, 6-1
simboli valuta, 6-3
sistemi di misura, 6-3

K

KeyShow, 10-17
caratteri, 10-18
caratteri ^, 10-18
interpretazione della visualizzazione, 10-18
schema tastiera predefinito, 10-17
tasti $$, 10-18
tasti morti, 10-18
tasti senza iscrizione, 10-18

L

Lacer, 10-21
lingua,scelta, 1-1

M

mappe tastiera, 4-15
attivazione mediante il programma Input, 5-9
KeyShow, 10-17
visualizzazione di quella attuale, 10-17
MEMacs, 10-15
memoria dedicata, 5-27
memoria su scheda, 10-21
memorizzazione icone dispositivo hardware, 4-13
menu, 2-8, 3-3, 4-2
barra menu, 3-4
calcolatore, 10-16
localizzazione, 6-1
menu Finestre, 3-7
menu Strumenti, 3-5
menu WBPattern, 5-4
selezione voci, 2-8
sottomenu, 3-4

uso, 3-3
visualizzazione, 2-8
voci menu nascoste, 3-4
Workbench, 4-2
menu Edit di Pointer
opzione Copy, 5-4
opzione Cut, 5-4
opzione Erase, 5-4
opzione Paste, 5-4
opzione Undo, 5-4
menu Finestre, 3-7
Aggiornare, 3-8
Aprire precedente, 3-8
Chiudere, 3-8
Fissare, 3-8
Mostrare, 3-9
Mostrare per, 3-9
Selezionare contenuto, 3-8
menu Icone, 3-18
Annullare fissaggio, 3-23
Aprire, 3-18
Cancellare, 3-24
Copiare, 3-18
Estrarre, 3-23
Fissare, 3-22
Formattare disco, 3-24
Informazioni, 3-20
Rinominare, 3-20
Svuotare cestino, 3-28
menu Strumenti, 3-5
menu WBPattern, 5-4
opzione Copy, 5-4
opzione Cut, 5-4
opzione Erase, 5-4
opzione Paste, 5-4
opzione Undo, 5-4
messaggi
localizzazione, 6-1
modi di visualizzazione
coercizione, 5-30
ECS, 5-12
opzione interlacciata, 5-10
Productivity, 5-30
proprietà del modo, 5-11
Modo internazionale, 3-25
Monitors, 4-15
Mostrare, 3-9
All Files, 3-9
Only Icons, 3-9
Mostrare per, 3-9
Data, 3-10
Dimensione, 3-10
Icone, 3-9
Nome, 3-9
mouse
programma puntatore, 5-23
MS-DOS
convenzioni di denominazione
caratteri illeciti, 7-3

N

NoCapsLock, 10-29
NoFastMem, 4-6
nome dispositivo, 2-9
nome volume, 2-9
Nuovo cassetto
creazione, 3-7

O

opzione Autotrasla, 5-13
opzione Versione, 4-4
opzioni stampante, 10-19
opzioni stampante PostScript, 9-14
Altezza foglio, 9-15
Copie, 9-15
dimensioni testo
linea principale, 9-17
linee per pagina, 9-17
linee per pollice, 9-17

misura punto caratteri, 9-17
pulsanti margine, 9-17
Diretto, 9-15
DPI orizzontali, 9-15
DPI verticali, 9-15
Formato carta, 9-15
Larghezza foglio, 9-15
Modo driver, 9-14
opzioni grafiche, 9-18
immagine, 9-18
pulsanti bordo/dimensione, 9-18
retinatura, 9-18
sfumatura, 9-18
trasparenza, 9-19
opzioni testo
caratteri, 9-16
corpo stampa, 9-16
orientamento, 9-16
tab, 9-16
pulsante ciclico del pannello, 9-15
dimensioni testo, 9-17
opzioni grafiche, 9-18
scala grafica, 9-19
Scala grafica, 9-19
scala grafica
aspetto, 9-20
calcolo scala, 9-21
centratura, 9-21
tipo scala, 9-20
ora, 4-7
impostazione, 5-6
localizzazione, 6-1
selezione fuso orario, 6-4
organizzazione dei dati su disco, 2-13
cassetti, 2-13
percorsi, 2-13
orologio
localizzazione, 6-1

P

pannelli di richiesta, 3-31
localizzazione, 6-1
pannelli di richiesta con messaggio, 3-31
pannelli di richiesta file, 3-32
pannelli di richiesta operazione, 3-31
pannelli di richiesta schermo, 3-35
pannelli di richiesta serie di caratteri, 3-33, 3-34
pannelli di richiesta testo, 3-32
pannelli di richiesta con messaggio, 3-31
pannelli di richiesta file, 3-32
pannelli di richiesta operazione, 3-31
pannelli di richiesta schermo, 3-35
pannelli di richiesta serie di caratteri, 3-33, 3-34, 8-3
dimensionamento, 8-4
menu Control, 8-4
Last Font, 8-4
Next Font, 8-4
Rescan, 8-5
Restore, 8-5
visualizzazione, 8-4
visualizzazione campione, 8-4
pannelli di richiesta testo, 3-32
Pannello, 4-3
Parametri, 3-22
parametri, 3-29
aggiunta, 3-30
cambio, 3-30
cancellazione, 3-30
con commento, 3-29
senza commento, 3-29
parametri di selezione paese, 6-3
parità, 5-27
bit per carattere, 5-28

percorsi, 2-13
duplicazione nomifile, 2-15
specificazione, 2-14
personalizzazione ambiente Amiga, 5-1
pirateria software, 2-13
PrepCard, 10-21
Printers, 4-16
programmi di gestione stampante
disponibilità, 4-16
PrintFiles, 10-20
aggiunta avanzamento pagina, 10-20
uso, 10-20
Procedura di riavvio, 2-2
programma di creazione e modifica testi, 10-15
MEMacs, 10-15
programma di elaborazione testi
cancellazione testo
Ctrl-O, 11-5
programma di elaborazione testi ED
avvio, 11-1
cambio maiuscole, 11-5
Ctrl-F, 11-5
cancellazione testo, 11-4
Backspace, 11-4
Canc, 11-4
Ctrl-B, 11-5
Ctrl-Y, 11-5
comandi estesi, 11-6
comandi di controllo programmi, 11-7
ricerca e sostituzione, 11-10
comandi immediati, 11-2
cambio maiuscole, 11-5
canceliazione testo, 11-4
inserimento testo, 11-4
specificazione, 11-2
spostamento cursore, 11-3
controllo blocchi
Block End, 11-10
Block Start, 11-10
controllo cursore
fine file, 11-9
controllo programmi, 11-7
file startup, 11-2
modifica, 11-2
inserimento linee, 11-4
inserimento testo, 11-4
invocazione pannello di richiesta, 11-6
linea di stato, 11-1
modo esteso
accesso, 11-5
numero massimo di caratteri per linea, 11-4
raggruppamento comandi, 11-5
ricerca e sostituzione, 11-10
rinfresco schermo, 11-4
scorrimento del file, 11-4
spostamento cursore, 11-3
uso di ED
comandi immediati, 11-2
programma di eleaborazione testi ED
uso di ED, 11-2
programma Font, 5-25
programma Format, 4-6
programma IControl, 5-29
coercizione, 5-30
Mantieni colori, 5-30
Senza flicker, 5-30
Filtro per il testo, 5-30
Scelta menu schermo, 5-30
trasla schermo, 5-29
programma Input, 5-6
Accelerazione, 5-7
Prova tastiera, 5-8
Ritardo attivazione, 5-8
Ritardo ripetizione, 5-8
selezione tastiera, 5-9
Velocità ripetizione, 5-8

programma Locale, 5-5, 6-2
Lingue disponibili, 6-3
lingue preferite, 6-3
parametri di selezione paese, 6-3
salvataggio e applicazione impostazioni, 6-3
selezione fuso orario, 6-4
selezione paese, 6-3
selezione pulsante Usa, 6-3
programma More, 4-9
sequenze di tasti, 4-9
programma Overscan, 5-13
dimensioni, 5-16
categorie dimensionali, 5-16
Modifica area grafica, 5-16
Modifica area testo, 5-14
programma Palette, 5-17
opzione presets, 5-19
programma Pointer, 5-23
cambio colori, 5-23
creazione, 5-24
programma preferenze, 9-9
programma Preferenze Font, 8-5
Caratteri selezionati, 8-6
modifica Testo icone Workbench, 8-6
modifica testo per lo schermo, 8-6
modifica Testo usato dal sistema, 8-6
pannelli di richiesta selezione serie di caratteri, 8-7
pulsanti di selezione serie di caratteri, 8-6
programma Preferenze Printer, 9-3
abilitazione parametro UNIT, 9-3
Corpo stampa, 9-5
Tipo stampante, 9-4
programma preferenze printer
formato carta, 9-5
lunghezza carta, 9-5
margine destro, 9-6
margine sinistro, 9-6
porta stampante, 9-4
qualità di stampa, 9-5
spaziatura, 9-5
tipo carta, 9-5
programma Preferenze PrinterGfx, 9-6
Limiti/Tipo
Ampiezza/Altezza, 9-13
Assoluto, 9-12
Delimitato, 9-12
Multiplo, 9-13
Per punti, 9-13
Livello, 9-10
Retinatura, 9-7
retinatura
Floyd-Steinberg, 9-7
mezzitoni, 9-7
ordinata, 9-7
programma preferenze printergfx
centratura, 9-11
correzione colori, 9-11
densità, 9-10
immagine, 9-9
lato sinistro, 9-11
limiti/tipo, 9-12
scala, 9-9
smussamento, 9-11
stampa, 9-9
programma Preferenze PrinterPS
opzioni, 9-14
programma Preferenze Serial
abilitazione parametro UNIT, 9-3
programma Printer, 5-25
programma PrinterGfx, 5-25
programma PrinterPS, 5-25
programma ScreenMode, 5-9
Autotrasla, 5-13
colori, 5-13

larghezza e altezza, 5-12
proprietà del modo, 5-11
programma Serial, 5-26
bit per carattere, 5-28
controllo, 5-27
memoria dedicata, 5-27
parità, 5-27
stop bit, 5-28
velocità in baud, 5-26
programma Sound, 5-31
tonalità, 5-33
programma Time, 5-5
impostazione dell'ora, 5-6
impostazione della data, 5-6
programma WBPattern, 5-20
creazione di un motivo, 5-21
selezione motivo
preimpostato, 5-20
programmi di gestione stampante, 9-1
disponibilità, 9-2
selezione, 9-4
programmi Preferenze, 5-1
finestra, 5-2
menu
Edit, 5-4
Project, 5-3
Settings, 5-4
menu WBPattern, 5-4
opzione Last Saved Edit, 5-4
opzione Open Project, 5-3
opzione Quit Project, 5-3
opzione Reset to Default Edit, 5-4
opzione Save As Project, 5-3
opzioneRestore Edit, 5-4
programma Font, 5-25, 8-5
programma IControl, 5-29
programma Input, 5-6
programma Locale, 5-5, 6-2
programma Overscan, 5-13
programma Palette, 5-17
programma Pointer, 5-23
programma Printer, 5-25
programma PrinterGfx, 5-25
programma PrinterPS, 5-25
programma ScreenMode, 5-9
programma Serial, 5-26
programma Sound, 5-31
programma Time, 5-5
programma WBPattern, 5-20
Proprietà del modo, 5-11
protezione dischetti da scrittura, 2-10
Prova tastiera, 5-8
pseudo-icona, 2-15, 3-9, 3-17
pseudo-icone
uso in CrossDOS, 7-5
pulsante Annulla, 3-15
pulsante casella di attivazione, 3-15
impostazione, 3-15
pulsante cerchio, 10-5
riempimento cerchi, 10-5
pulsante di chiusura, 3-14
pulsante di ingrandimento o riduzione, 3-13
pulsante di profondità, 3-12
pulsante di ridimensionamento, 3-13
pulsante di riempimento, 10-6
pulsante di selezione, 2-3, 2-4
annullamento operazioni, 2-8
attivazione, 2-6
selezione per estensione, 2-6
selezione per trascinamento, 2-5
trascinamento di una finestra, 2-7
trascinamento di una icona, 2-6
trascinamento di uno schermo, 2-7
pulsante linea, 10-6
pulsante mano libera, 10-4
pulsante mano libera continua, 10-4

pulsante menu, 2-3, 2-8
annullamento operazioni, 2-8
visualizzazione barre menu, 2-8
visualizzazione menu, 2-8
pulsante OK, 3-15
pulsante Programma associato, 3-22
pulsante Pulisci, 10-7
pulsante quadrato, 10-5
disegno quadrati tridimensionali, 10-6
riempimento quadrati, 10-5
pulsante radio, 3-16
selezione, 3-16
pulsante Recupera, 10-7
pulsante Riprova, 3-15
pulsante Salva, 3-15
pulsante Usa, 3-15
pulsanti, 3-10
barra titolo, 3-12
casella di attivazione, 3-15
mano libera, 10-4
mano libera continua, 10-4
pulsante cerchio, 10-5
pulsante di ingrandimento o riduzione, 3-13
pulsante di profondità, 3-12
pulsante di riempimento, 10-6
pulsante linea, 10-6
pulsante Pulisci di IconEdit, 10-7
pulsante quadrato, 10-5
pulsante radio, 3-16
pulsante Recupera di IconEdit, 10-7
pulsanti della finestra, 3-10
pulsanti della lista a scorrimento, 3-16
pulsanti di azione, 3-15
pulsanti di scorrimento, 3-13
pulsanti di selezione serie di caratteri, 8-6
pulsanti scorrevoli, 3-16
pulsanti testo, 3-11
ridimensionamento, 3-13
pulsanti della finestra, 3-10
barra titolo, 3-12
pulsante di chiusura, 3-14
pulsante di profondità, 3-12
pulsante di ridimensionamento, 3-13
pulsante testo, 3-11
pulsanti di scorrimento, 3-13
pulsanti della lista a scorrimento, 3-16
pulsanti di azione, 3-15
Annulla, 3-15
OK, 3-15
Salva, 3-15
Usa, 3-15
pulsanti di azione;Riprova, 3-15
pulsanti di scorrimento, 3-13
barre di scorrimento, 3-13
frecce di scorrimento, 3-14
riquadri di scorrimento, 3-13
pulsanti finestra
pulsante di ingrandimento o riduzione, 3-13
pulsanti scorrevoli, 3-16
valore di scorrimento, 3-17
pulsanti testo, 3-11
nei pannelli di richiesta testo, 3-32
punta, 5-24
puntatore del mouse, 2-3

R

RAM Disk
formattazione, 3-26
RAM disk, 2-11
uso, 2-11
ResetWB, 3-5

Retinatura, 9-7
Mezzitoni, 9-7
Ordinata, 9-7
retinatura Floyd-Steinberg, 9-7
retinatura mezzitoni, 9-7
retinatura ordinata, 9-7
RexxMast, 4-6
riavvio, 2-1
Ridisegnare tutto, 4-4
Rinominare l'icona, 3-20
riquadri di scorrimento, 3-13
riquadro di ingrandimento, 10-4
risparmio schermo, 10-27
RTS/CTS, 5-27

S

S:Ed-startup, 11-2
Scala
Frazione, 9-9
Intero, 9-9
scala, 9-9
Scelta menu schermo, 5-30
schede di memoria, 10-21
schede di memoria PCMCIA, 10-21
schermi, 3-1
ampliamento dimensione, 5-13
autotraslazione, 5-13
Blanker, 10-27
colori, 5-13
dimensione schermo, 5-11
disabilitazione distorsione, 5-30
larghezza e altezza, 5-12
localizzazione, 6-1
personalizzazione schermo del Workbench, 5-12
programma Overscan, 5-13
proprietà del modo di visualizzazione, 5-11
regolazione area di visualizzazione testo, 5-15
scelta menu schermo, 5-30
trascinamento, 2-7
visualizzazione pagine, 3-2
Selezionare contenuto, 3-8
selezione
annullamento, 2-8
selezione finestre, 2-4, 2-5
selezione icone, 2-4, 2-5
selezione paese, 6-2
selezione per estensione, 2-6
procedure, 2-6
selezione per trascinamento, 2-5
annullamento, 2-8
procedura, 2-5
sequenze escape per stampante, 9-21
comandi estesi, 9-22
invio dalla Shell, 9-22
lista, 9-23
PRT:, 9-21
ridirezione immissione da tastiera, 9-22
terminazione immissione da tastiera, 9-22
serie di caratteri, 8-1
definite, 8-3
dimensionamento, 8-2
file .font
aggiornamento, 8-8
FixFonts, 8-8
Fountain, 8-8
modifica, 8-6
monospaziate, 8-7
non proporzionali, 8-7
pannellli di richiesta, 8-3
predefinita, 8-2
programma Preferenze Font, 8-5
programmi applicativi, 8-3
scala della mappatura di bit, 8-2
scelta dimensione, 8-2

specificazione del colore testo e campo, 8-7
tipi, 8-2
serie di caratteri a mappatura di bit scala, 8-2
serie di caratteri a mappatura di bit scalate, 8-2
serie di caratteri definite, 8-3
dimensione in punti, 8-3
Fountain, 8-8
stampa, 8-3
sfumature, 9-9
Bianco & Nero, 9-9
Colori, 9-10
Scala di grigi 1, 9-9
Scala di grigi 2, 9-10
Shell
avvio di ED, 11-1
descrizione, 4-7
ShowConfig, 10-20
sottomenu, 3-4
spostamento del mouse, 2-3
stampa schermi, 10-18
stampanti
Corpo stampa, 9-5
determinazione lunghezza carta, 9-5
dispositivo di uscita per stampante, 9-2
formato carta, 9-5
impostazione margine destro, 9-6
impostazione margine sinistro, 9-6
porta stampante, 9-4
PostScript, 9-14
programma Preferenze Printer, 9-4
programma Preferenze PrinterGfx, 9-6
programmi di gestione stampante, 9-1
qualità di stampa, 9-5
ridirezione uscita, 9-2
selezione programma di gestione stampante, 9-4
spaziatura, 9-5
tipo carta, 9-5
stampanti PostScript, 5-25
programma PrinterPS, 5-25
stop bit, 5-28
Svuotare cestino, 3-28

T

Tasti Amiga
uso delle sequenze di tasti, 3-5
tasti Amiga
visualizzazione pagine schermo, 3-2
tasti diretti, 10-25
tasti funzione
FKey, 10-30
qualificatori, 10-26
tastiere, 5-6
Prova tastiera, 5-8
Ritardo ripetizione, 5-8
schema predefinito, 10-17
selezione tipo, 5-9
tipo predefinito, 5-9
Velocità ripetizione, 5-8
Tecniche mouse
figura, 2-3
tecniche mouse
attivazione, 2-6
copia per trascinamento, 2-7
pulsante di selezione, 2-3
pulsante menu, 2-3, 2-8
selezione finestre, 2-4
selezione icone, 2-4
selezione per estensione, 2-6
selezione per trascinamento, 2-5
spostamento del mouse, 2-3

trascinamento di una finestra, 2-6
trascinamento di una icona, 2-6
trascinamento di uno schermo, 2-7
uso di amiga senza mouse, 2-9
testo usato dal sistema, 8-7
modifica, 8-6
trascinamento
annullamento, 2-8
trascinamento di una finestra, 2-7
trascinamento di una icona, 2-6
trascinamento di uno schermo, 2-7
trascinamento schermo, 5-29
Trashcan, 2-15, 3-17
regole sull'uso, 3-29
Svuotare cestino, 3-28
Trasla schermo, 5-29

U

Ultimo messaggio, 4-4
unità a dischi, 2-9
designazione, 2-9
nome dispositivo, 2-9
nome volume, 2-9
Ram disk, 2-11
uso delle unità a dischetti, 2-10
uscita stampante, 10-14
diretta a un file, 10-14
uso del mouse, 2-3
uso del software applicativo, 2-15
uso di amiga senza mouse, 2-9

V

valore di scorrimento, 3-17
cambio, 3-17
Veloce, 3-26
velocità mouse, 5-7
Accelerazione, 5-7
impostazione velocità puntatore, 5-7
velocità puntatore, 5-7
Accelerazione, 5-7
visualizzazione ora, 4-7
voci menu nascoste, 3-4

W

Workbench, 4-1
cambio motivi di fondo, 5-20
cassetto Devs, 4-14
cassetto Expansion, 4-13
cassetto Storage, 4-14
cassetto System, 4-5
cassetto Utilities, 4-7
cassetto WBStartup, 4-13
Clock, 4-7
descrizione, 4-1
DOSDriver, 4-15
finestra di uscita, 4-4
FixFonts, 4-6
Format, 4-6
Fountain, 4-6
Keymaps, 4-15
menu, 4-2
Aggiornare tutto, 4-4
Fine, 4-5
Pannello, 4-3
Ridisegnare tutto, 4-4
Ultimo messaggio, 4-4
Versione, 4-4
modifica impostazioni di sistema, 5-29

Monitors, 4-15
NoFastMem, 4-6
programma More, 4-9
programmi, 4-5

X

XON/XOFF, 5-27

AMIGA

Commodore

368916-01